

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

Intertextualidade e Apropriação: Do filme analógico ao digital

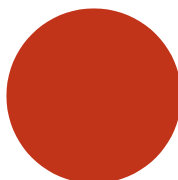
Ana Luísa Ferreira

M

2016

FACULDADES PARTICIPANTES:

**FACULDADE DE ENGENHARIA
FACULDADE DE BELAS ARTES
FACULDADE DE CIÊNCIAS
FACULDADE DE ECONOMIA
FACULDADE DE LETRAS**



Intertextualidade e Apropriação:

Do filme analógico ao digital

Ana Luísa Ferreira

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Dinis Miguel de Almeida Cayolla Ribeiro

Junho de 2016

© Ana Luísa Ferreira, 2016

Intertextualidade e Apropriação:

Do filme analógico ao digital

Ana Luísa Ferreira

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: José Miguel Santos Araújo Caravanhais Fonseca

Vogal Externo: Adriano Joaquim Carvalho Barbosa Nazareth

Orientador: Dinis Miguel de Almeida Cayolla Ribeiro

Resumo

Desde os tempos mais remotos da Arte que conceitos como intertextualidade e apropriação são inestimavelmente protagonistas de um universo de transposição onde influências prévias se impõem sistematicamente, provenientes do passado e afetando o futuro. O cinema e a sua característica principal diferenciadora, o movimento, não são exceção. Desde a sua História até aos dias de hoje que o cinema está proliferado de exemplos da reciclagem de material pré-existente: *“Quais as principais diferenças e semelhanças entre intertextualidade e apropriação no cinema?”* Esta é a questão principal que orienta a presente dissertação, uma vez que o dispositivo cinematográfico como arte verdadeiramente multimédia, reúne um conjunto vasto de elementos representativos que complicam as nuances das designações acima apresentadas.

Começa por um enquadramento teórico no qual são destacados três pontos principais: cinema como arte do movimento, teorias vigentes da intertextualidade e apropriação no cinema e revolução digital. No desenvolvimento, centra-se na análise crítica de um conjunto de curtas-metragens do “Festival Of (In)Appropriation”. Esta análise visa sobretudo compreender como os artistas se munem atualmente de outros trabalhos nas suas criações, estabelecendo um paralelismo entre os fundamentos cinematográficos dos dois conceitos centrais e as mudanças decorrentes do vídeo digital, identificando novas tendências no paradigma da imagem em movimento. É concebida adotando uma taxonomia que recorre à montagem, a filtros sociais e tecnológicos e a uma grelha de análise baseada no conceito de meme.

Palavras-Chave: intertextualidade, apropriação, cinema, história do cinema, filme analógico, digital, meme, cultura

Abstract

From the Art earliest days that concepts such as intertextuality and appropriation are inestambly protagonists of a transposition universe where previously influences are sistematically imposed, coming from the past and affecting the future. Cinema and its main distinguishing feature – movement – are not an exception. From its History to nowadays that cinema is proliferated with examples of pre-existing material recycling: “What are the main diferences and similarities between intertextuality and appropriation in cinema?” This is the main question beyond the dissertation since the cinematographic device as a truly multimedia art brings together a wide range of representation elements that complicate the nuances of the above designations.

It starts with a theoretical scope in which three points are highlighted: cinema as the art of the movement, current theories about intertextuality and appropriation and digital revolution. In the development it focuses in the analysis of a set of short films from the “Festival Of (In)Appropriation”. The analysis aims to understand how artists nowadays endow other work on their creations, establishing a parallel between the cinematographic foundations of the two central concepts and the changes resulting from digital video, identifying new trends in the motion picture paradigm. It is concieved by adopting a taxonomy using the montage, social and technological filters as well as a grid of memetic analysis.

Keywords: intertextuality, appropriation, cinema, history of cinema, analog film, digital, meme, culture

Agradecimentos

Professor Diniz Cayolla,

Pelo acompanhamento constante, por me ajudar a moldar uma ideia de investigação, sempre com sugestões absolutamente preciosas.

Professor Miguel Carvalhais,

Por estar sempre presente quando os alunos precisam, e por me ter ajudado a encontrar o Professor Diniz Cayolla.

Mãe, por me ter trazido até aqui.

Aos meus **amigos**, por estarem sempre lá mesmo quando não estão.

E por último mas não menos importante, **André**, por me aturar todos os dias.

“No poet, no artist of any art, has his complete meaning alone. His significance, his appreciation is the appreciation of his relation to the dead poets and artists. You cannot value him alone; you must set him, for contrast and comparison, among the dead. I mean this as a principle of aesthetic, not merely historical, criticism.”

T.S Eliot, *The Sacred Wood*, 1921

“The past is just a story we tell ourselves.”

Spike Jonze, *Her*, 2013

Índice

1	Introdução	1
2	Enquadramento Teórico	
2.1	Cinema: A Arte do Movimento	6
2.2	Intertextualidade Vs. Apropriação	
2.2.1	Mark Cousins em “The Story Of Film”	16
2.2.2	Jaimie Baron e o Efeito Arquivo	33
2.3	Revolução Digital no Cinema	
2.3.1	Do filme analógico ao vídeo digital	44
2.3.2	Tendências de intertextualidade e apropriação no digital	51
3	Análise de Conteúdo: Festival of In(Appropriation)	
3.1	A desconstrução do objeto fílmico: Grelha de Análise	55
3.2	Curtas-Metragens	
1	Demolished Every Second de John Davis	65
2	The Bags, Probably, 1971 de Joshua Yates	69
3	No Signal Detected de Péter Lichter	72
4	TOHO de Sellotape Cinema	77
5	Nothing de LJ Frezza	82
6	Iterations by Gregg Biermann	84
4	Conclusão: Perspetivas para o futuro	89
5	Referências Bibliográficas	91

I. Introdução

A Arte do cinema é muito mais do que uma mera fonte de entretenimento, é também uma fonte rica no estímulo da criatividade e do pensamento crítico, através dos seus variados elementos, que têm sido responsáveis pela compreensão histórica, e uma fonte complementar de análise aos conceitos de intertextualidade e apropriação tão presentes na sétima arte ao longo do tempo.

O cinema, possui uma linguagem audiovisual que consiste em imagem e som, especificamente. Contudo, desde a sua origem, que é uma arte verdadeiramente multimédia, uma vez que o dispositivo cinematográfico sempre utilizou na sua produção, outros componentes significativos como alicerce à sua linguagem constitutiva, constando entre eles exemplos como o do texto, da música e da ilustração. Estas são algumas das ferramentas disponíveis à composição do objeto fílmico, enriquecendo a complexidade da obra, tanto na sua execução como na análise do que pretende representar.

Tendo em conta a natureza diversificada dos elementos que o cinema se serve, estes, quando combinados em conjunto por intermédio da montagem, são também um incentivo à reciclagem de material pré-existente na construção de novas obras. A integração de elementos e/ou da forma inteira de algo que já existe, é em muitos casos o “crème de la crème” da realização cinematográfica, contrariando tendências na procura de resultados que apesar de adotarem estratégias de reciclagem, são igualmente originais e inventivos.

“Quais as principais diferenças e semelhanças entre intertextualidade e apropriação no cinema?” É a questão principal que orienta a dissertação. Estes são dois conceitos sofrem de alguma ambiguidade, particularmente no campo do cinema, estabelecendo um paradoxo na prática cinematográfica atual. O cinema, como forma de Arte, é labiríntico e heterogéneo pelas suas inúmeras características estéticas, narrativas e simbólicas, enaltecendo a dificuldade da sua análise, e as possibilidades do seu manuseamento e manipulação por parte de novos autores. Esta dificuldade cresce no digital, numa era marcada pela participação, pela

sociedade criativa e pela globalização. É também intrínseco à nossa identidade cultural este processo criativo constante e sistemático, no qual o próprio cinema se desdobra nas suas hipóteses, e a sociedade, cada vez mais capaz e autónoma, desempenha um papel altamente contributivo nesse aspeto e é precisamente por esse motivo que ao longo deste tudo a problemática sofre derivações que consideram não apenas características do dispositivo cinematográfico mas também a sua experiência de recepção.

O número de referências embebidas na prática audiovisual é ainda cada vez maior na era digital e por essa razão torna-se desafiante pensar na inumerável extração de elementos numa obra em detrimento de outra e nos significados gerados a partir dessa procedência. Será que para um determinado exercício ser considerado um exercício de apropriação tem que recorrer à extração de um elemento “físico”, como Picasso ou Braque faziam no início do século XX? Ou envolver a reutilização da película como Joseph Cornell fez em “*Rose Hobart*” em 1936? Ou é possível apropriarmo-nos simplesmente de uma ideia, técnica ou até mesmo de uma personagem, real ou fictícia, como Charlie Chaplin se apropriou da imagem de Hitler em “*Modern Times*”, em 1940?

Será que quando o realizador Martin Scorsese revela a clara influência do pioneiro Edwin S. Porter em “*Goodfellas*” (1990) no momento em que Joe Pesci olha diretamente para a câmara, apontando a arma com o braço esquerdo e disparando três vezes, de forma absolutamente idêntica à de Alfred C. Abadie em “*The Great Train Robbery*” (1903), falamos de prática intertextual ou de apropriação? No campo particular do cinema, pela sua dimensão tão rica em diferentes itens, a separação sempre foi dúbia e essa dificuldade cresce no digital.

Mas, o que faz do cinema um objeto de estudo tão peculiar? Indubitavelmente, uma das características principais do cinema, que altera as concepções de tentativa da reprodução do real e a produção de trabalho criativo, é o movimento. A capacidade de representar movimento ampliou o sentido das artes visuais e o dispositivo de representação estendeu-se. Apesar do conceito “multimédia” soar a algo recente, frequentemente associado aos meios tecnológicos e digitais, parece óbvio decifrar que já nos anos 20 o cinema podia ser considerado uma forma de expressão verdadeiramente multimédia, albergando múltiplos média e diferentes formas de manifestação artística na transmissão das suas mensagens.

“Nenhuma arte simula a vida como o cinema. Todavia não é uma vida. Também não é propriamente uma arte. Porque é uma acumulação, uma síntese de todas as artes. O cinema não existia sem a pintura, sem a literatura, sem a dança, sem a música, sem o som, sem a imagem, tudo isto, é um conjunto de todas as artes, de todas sem exceção.”

Manoel de Oliveira, Vitruvius, 2004

Uma das consequências geradas pelas novas possibilidades acima expostas foi o crescimento de exercícios de intertextualidade e apropriação dos quais o cinema está recheado, por parte dos seus atuantes. Este dois conceitos são recorrentes na produção audiovisual, estando provado ao longo da História que os autores empregam sempre um conjunto de referências pré-existentes, de forma óbvia e consciente, aparte das influências que muitas vezes se apoderam de nós e não são autorreconhecidas. Tanto a intertextualidade como a apropriação são importantíssimas à luz do processo criativo, à construção de novas leituras, discursos historiográficos e às possíveis justaposições presentes na arte da imagem em movimento. Autores como Leyda (1964) previam esta multiplicidade de sentidos no cinema, questionando os seus limites numa perspectiva retórica:

The footage now at our disposal is so great and rich, a store that no one can say, ‘These are its limits’. And one would have to be extremely foolish to say, ‘These are the limits of its uses’ – either in content or method. Artists who have worked with these materials have surprised us so often with what we thought was familiar and worn that we may be sure that, as long as artists continue to work in this form, there is no end to its newness.

Na década de 60, o conceituado realizador e historiador, em “*Films Beget Films*”, constatou a vastidão de imagens que existia à data, defendendo que é de extrema dificuldade estabelecer os seus limites, bem como os limites da sua utilização, e também, devo acrescentar, reciclagem. Certo é, que em 1964, o número de imagens produzidas no âmbito do cinema era consideravelmente inferior ao número de imagens existentes no século XXI, mas Leyda, obtinha conclusões que continuam a ser atuais no corrente século. A única diferença, é que as previsões do autor, para além de se revelarem na atualidade, cresceram a uma velocidade drástica, distante aos olhos de muitos naquela época.

O banco de imagens é cada vez maior e alargado pela revolução digital e pelos adventos da tecnologia, alimentando o desejo de um conjunto de cineastas que vibram com a evolução e cujo corpo de trabalho reforça o elo inquebrável entre a História do Cinema e a curiosidade pelo seu futuro.

A dissertação em questão está dividida em três partes: A primeira parte, *Enquadramento Teórico*, apresenta-nos um capítulo designado “Cinema: A Arte do Movimento” no qual se procede a uma breve contextualização da sua História, nomeadamente nos seus primeiros 25 anos (1895-1920), introduzindo questões relacionadas com a importância do movimento na representação, explicitando dessa forma a complexidade objeto fílmico.

De seguida, o capítulo “Intertextualidade Vs. Apropriação” procura clarificar os dois conceitos no âmbito do cinema, detetando diferenças e semelhanças entre os dois. No que respeita o conceito de intertextualidade procede-se a uma análise detalhada do trabalho do realizador e crítico de cinema Mark Cousins, no seu documentário “*The Story Of Film*”. A abordagem a esta obra pretende, mais do que absorver dados históricos e factuais do cinema, compreender como é que Cousins explora as questões relacionadas com a intertextualidade presente nos filmes e quais os filtros principais da sua análise crítica. Ainda no mesmo capítulo, a tese de Doutoramento de Jaimie Baron “*The Archive Effect: Found Footage And The Audiovisual Experience of History*” é destacada. Este estudo examina os problemas de representação inerentes à apropriação de filmes de arquivo, a sua recolocação em novos contextos no século XXI e o seu potencial impacto histórico. Ambiciona-se definir uma relação entre as teorias de Baron e o material produzido no âmbito do “The Festival Of (In)Appropriation, do qual Baron é também mentora e ainda estabelecer uma consonância face a determinados aspetos do seu trabalho e o de Mark Cousins.

Por fim, mas não menos importante, no enquadramento teórico, “Revolução Digital no Cinema”, estabelece uma ponte entre o filme e o digital, descrevendo os processos e acontecimentos mais importantes que decorreram na transição de um meio para o outro a nível técnico e estético, bem como procura contextualizar as questões apresentadas nos capítulos anteriores em função da era digital. Considera conceitos que envolvem a participação, a sociedade criativa e a globalização, a relação do cinema com as teorias de Manovich, a Era da Informação de Castells e ainda a cultura de convergência defendida por Jenkins.

A segunda parte, *Análise de Conteúdo: Festival of In(Appropriation)*, é dedicada à componente prática da dissertação, que assenta na análise de um conjunto de filmes de apropriação com recurso a found footage¹. Esta análise visa sobretudo compreender como os artistas se munem atualmente de outros trabalhos nas suas criações, estabelecendo um paralelismo entre os fundamentos cinematográficos dos dois conceitos centrais, intertextualidade e apropriação, e as mudanças decorrentes do vídeo digital em função dos mesmos, tornando possível identificar novas tendências no paradigma da imagem em movimento.

Está dividida em dois capítulos, sendo que o primeiro, procura desconstruir o objeto fílmico numa grelha de análise. Esta grelha de análise é concebida adotando um taxonomia que recorre à montagem e a filtros sociais e tecnológicos, dependendo da natureza de cada filme. É também uma grelha de cariz memético que se baseia no conceito de meme no âmbito de reforçar uma identidade comum aos trabalhos propostos pela investigação. O segundo capítulo analisa criticamente os filmes um a um, sendo que a análise está estreitamente ligada ao meu modo de recepção, focando-se na obtenção de resultados cujo objetivo principal é detetar padrões e regularidades em função das ideias acima apresentadas.

Na conclusão da dissertação, sintetiza-se o argumento principal e verifica-se se a hipótese de trabalho foi confirmada no sentido de abrir novas perspetivas que contrapõem as teorias vigentes.

¹ No cinema, o termo found footage, quando se refere à apropriação, propõe a reutilização de material cinematográfico pré-existente que é encontrado e utilizado com diferentes propósitos nas mais diversas obras.

2. Enquadramento Teórico

2.1 Cinema: A Arte do Movimento

Se queremos introduzir as questões relacionadas com a intertextualidade e a apropriação presentes no cinema, é necessário procedermos a uma contextualização temática que nos elucide acerca da origem da imagem em movimento e qual o seu impacto e influência no domínio artístico, histórico e social. A introdução da imagem em movimento alterou o arquétipo da representação do real e a semiologia das imagens, bem como as concepções utilizadas para o fazer.

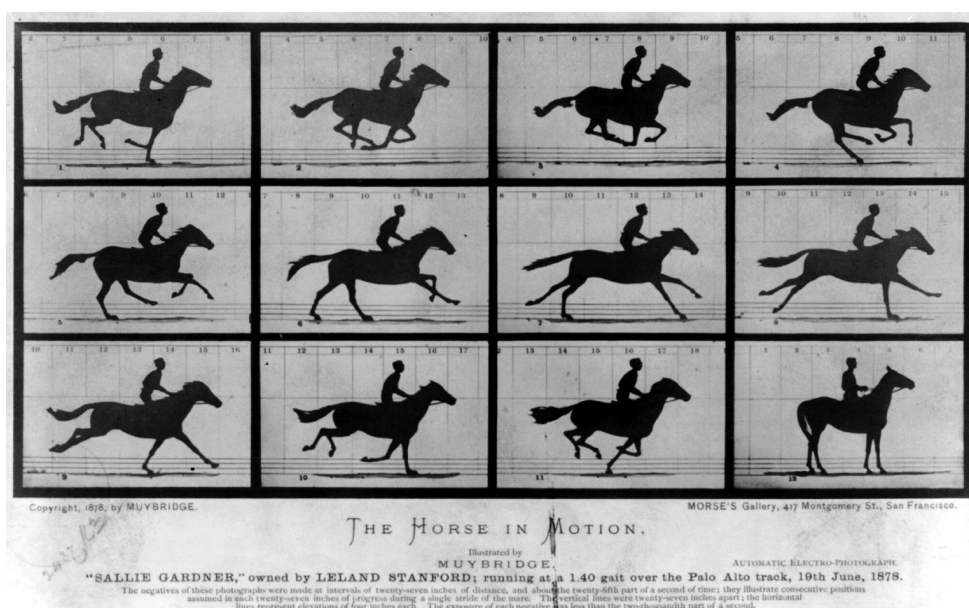
O cinema tem-se debatido com inúmeros contornos no que respeita os seus desígnios e apesar da sua História ser relativamente curta na linha do tempo, comparativamente a outras formas de expressão artística como a Pintura, a Literatura, a Música, o Teatro e a Dança, as suas transformações têm vindo a ser fortemente acentuadas pelo avassalador progresso tecnológico e pela velocidade com que este ocorre.

Porém, quando questionamos a pré-história da reprodução do movimento é de extrema dificuldade obter certezas. Somos conduzidos a “**considerações confusas**”, incapazes de conferir a “**linhagem técnica que o caracteriza**”, invocando ou “**as sombras chinesas**” ou os “**mais arcaicos sistemas de projeção**” (Delleuze, 1983, p.5).

Como precursores dos primeiros estudos práticos da imagem em movimento são conhecidos dois nomes elementares – Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey. Estes dois fotógrafos cujo corpo de trabalho é visivelmente associado à arte da imagem, foram responsáveis por estudos fotográficos que revelavam o movimento de alguns objetos e assuntos em múltiplos frames, no final do século XIX. Apesar de Muybridge e Marey naquela época, serem ausentes da consciência de

que estes primeiros estudos resultariam na sétima arte, estimularam a tentativa de reprodução da imagem em movimento por parte de outros curiosos e inventores. Foram autores da intertextualidade e da apropriação porque transpuseram elementos pré-existentes para os seus estudos num exercício experimental de desfragmentação que alterou o discurso estático e elevou as possibilidades da imagem à fluidez do movimento.

O trabalho de ambos foi extremamente significativo para o cinema, não obstante as suas diferenças, nas quais reside uma oportunidade ainda maior de explorar o movimento em diferentes prismas. Segundo Miller (2010) em “*On The Move: Visualizing Action*”, a obra de Muybridge foi uma grande influência na arte do movimento, especialmente os seus trabalhos em torno do “cavalo galopante”. Durante séculos, o cavalo galopante havia sido representado de uma forma imprecisa e o público estava habituado a que estas representações correspondessem com a realidade do movimento.



1. Eadweard Muybridge, “*The Horse In Motion*”, 1878

Nesse sentido, foi de extrema dificuldade para Muybridge convencer a audiência de que as suas fotografias exibiam o movimento correto do cavalo, provando que num dado momento, o animal tem as quatro patas no ar. Todavia, quando as fotografias foram reveladas em sequência com recurso a um zoopraxiscópio, o cepticismo do público deixou de existir.

Não menos importante do que a perícia técnica associada à representação do movimento, Muybridge mostrou-se sempre interessado nas valências que tal possibilidade apresentava, nomeadamente a potencial construção narrativa gerada a partir das sequências. Miller (2010) corroborou o seguinte pensamento nos seus estudos:

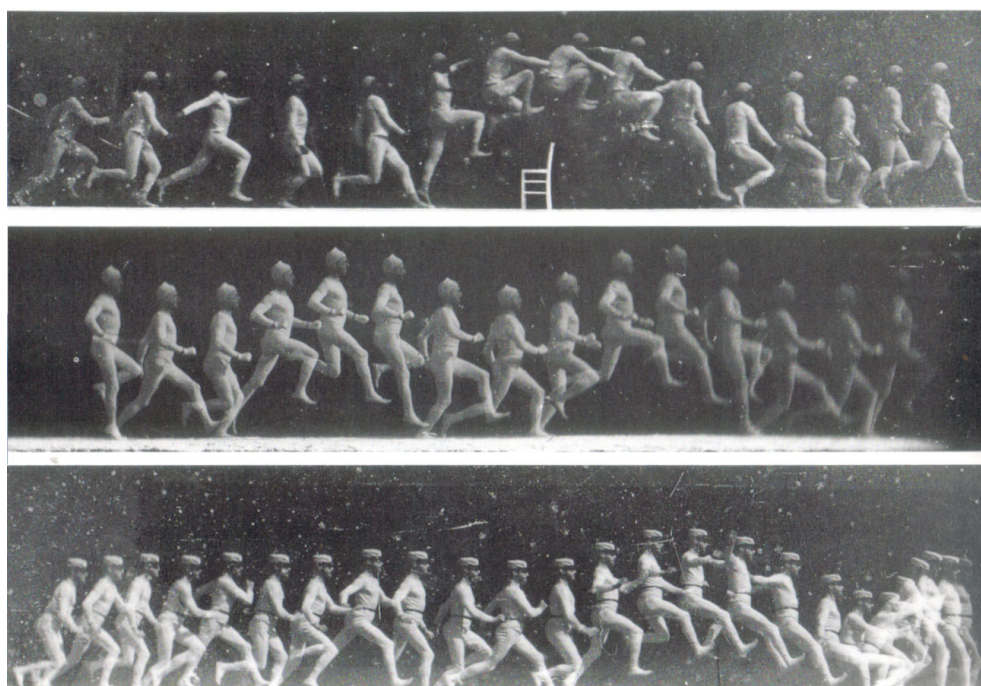
Muybridge was more interested in setting up narratives, rather than a scientific approach to movement. He would add or remove images to his sequences for aesthetic reasons. His individual photographs don't say any more movement, than any other photograph, until they are displayed together and in sequential order to make sense.

O que é endossado aqui, é exatamente a desfragmentação do objeto, que nos conduz ao conceito de cronofotografia: a ilusão de óptica responsável pela constituição do fundamento teórico do cinema, um processo que mais tarde resultou nos vinte e quatro frames por segundo interpretados como movimento por intermédio de uma fenómeno designado de persistência retiniana. Mas a capacidade mais solene da cronofotografia era já a antecipação de uma possível construção de história e consequente significado, como Muybridge indiciava nas suas composições sequencias através da adição ou remoção de imagens por motivações estéticas.

Por outro lado, Étienne-Jules Marey realizou vários filmes em alta velocidade e com excelente qualidade de imagem para a época. Produziu também imagens em câmara lenta e as suas pesquisas acerca de como capturar e exibir imagens em movimento são ainda hoje fundamentais à direção de fotografia para cinema. De acordo com a visão de Braun (1995) acerca da noção de movimento latente nas fotografias de Marey e do rompimento do estaticismo:

They were an irresistible and particularly fecund visual source. For artists the attraction of the photographs lay in one important particular: they were the first images to effectively rupture the perspectival code that had dominated painting since the Renaissance. Marey's pictures depicted chronological succession within a single frame. Chronophotography provided a language for representing simultaneity – what was popularly understood to be Bergson's idea of time (p.281).

Braun afirmou através das suas reflexões que as imagens de Marey foram das primeiras a ultrapassar o estado primário das convenções da representação renascentista. Em adição, também transpuseram o estado rudimentar da linguagem acrescentando duas novas dimensões de tremenda complexidade: o movimento e o tempo. Mais tarde, estes princípios foram reconhecidos e dominantes em toda a arte cinematográfica.



2. Étienne-Jules Marey, “Pole Vault”, 1890

Retomando o pensamento de Delleuze, nos seus ilustres estudos acerca da imagem-movimento desenvolvidos nos anos 80, onde procurou incessantemente dar uma resposta à classificação das imagens e dos signos cinematográficos, o autor acrescentou uma nova dificuldade a este método de representação. Mais do que pensar nas características técnicas do movimento em si, refletiu sobre a complexidade da integração do mesmo numa linguagem, definindo o cinema como um sistema que se tornou capaz de o reproduzir. Numa consciência ainda mais crítica, questionou o seu possível interesse na altura do seu exórdio: “O instante qualquer é o instante equidistante de um outro. Definimos assim o cinema como o sistema que reproduz o movimento reportando-o ao instante qualquer. Mas é aí que a dificuldade avulta. Qual o interesse de um tal sistema?” (Delleuze, 1983, p. 6).

A questão apresentada por Delleuze, foi-se mantendo atual ao longo da cronologia evolutiva do cinema porque a sua resposta nunca constituiu uma verdade absoluta e inalterável, mas sim um conjunto de retornos teórico-práticos que são responsáveis pelo desbloqueio de inúmeras questões importantes para a sociedade e para a compreensão do cinema em si. Por isso é que em 2016, o interesse promovido pelas contingências associadas ao movimento no cinema traz consigo uma bagagem muito pesada, uma vez que este provou ser de extrema relevância. Reavendo os argumentos inicialmente tecidos, muito mais do que uma fonte de entretenimento, o cinema é uma ferramenta essencial, uma valiosa fonte de herança histórica, cultural e artística.

Mas, vejamos o que era motivo de discussão nos primeiros vinte anos da História do Cinema, em que o terreno exploratório era manifestamente mais reduzido. Na continuidade da problemática acima introduzida, Delleuze (1983), nas suas reflexões filosóficas, interpelou-se sobre o benefício do “sistema cinema”, primeiro na esfera científica afirmando que:

Do ponto de vista da ciência, muito superficial. Pois a revolução científica era de análise. E se era necessário reportar o movimento ao instante qualquer para poder analisá-lo, não se percebia o interesse de uma síntese ou de uma reconstituição fundada no mesmo princípio, a não ser um vago interesse de confirmação. Esta é a razão pela qual (...) nem Marey nem Lumière confiavam muito na invenção do cinema. (p.6)

Paralelamente ao surgimento do cinema, atravessava-se um período de revolução científica. É facilmente possível compreender que a esmagadora maioria de intervenientes dessa revolução interpretavam as potencialidades do “sistema cinema” em prol da ciência, procurando essencialmente objetividade e rigor científico nas suas respostas. Interrogavam-se naturalmente acerca da utilidade da representação do movimento no contexto das suas áreas de estudo. Mas o cepticismo atingia praticamente todos, até mesmo Marey ou Auguste e Louis Lumière. Delleuze (1983), no entanto, lembrou-se de debater um eventual valor do cinema como arte:

Teria ele pelo menos um interesse artístico? Aparentemente nem isso, pois a arte parecia preservar os direitos de uma síntese mais elevada do movimento, e continuar ligada às poses e formas que a ciência repudiara. Encontramo-nos no próprio coração da situação ambígua do cinema enquanto "arte industrial": não era nem uma arte nem uma ciência. (p.7)

No que remonta a sua origem e como resposta ao possível interesse artístico do cinema, é surpreendente apurar, como fez o autor, que não se conseguia concebê-lo nas suas perspectivas artísticas. O seu posicionamento sofria de indecisão, era algo demasiado recente. Venturosamente essa indecisão foi não só sendo discutida do ponto de vista teórico, mas sendo esclarecida ao longo daquilo que hoje se firma como a História do Cinema. Delleuze esclareceu que a ciência negava a possibilidade do movimento se integrar na representação artística, suscitando a sua indeterminação. Todavia, o cinema foi ganhando a sua forma e foi-se provando como Arte ao longo do tempo.

No que respeita os dados factuais, em 1895, é lançada oficialmente a primeira máquina capaz de reproduzir imagem em movimento: o cinematógrafo de Auguste e Louis Lumière, acompanhado da célebre sessão que apresentou “*L’Arrivée d’un train en Gare de La Ciotat*”. Apesar de Thomas A. Edison ter sido capaz de reproduzir movimento com o quínestocópio antes disso (1893-94), este foi o primeiro filme a ser transmitido numa sessão aberta ao público, constando até que algumas das pessoas que estavam na Boulevard des Capucines se baixaram, outras fugiram, quando viram o comboio a vir na sua direção. Um evento histórico de proporções épicas, que alterou a fenomenologia das imagens para sempre.



3. Marcellin Auzolle, “*L’arroseur Arrosé*”, 1895



4. Lumière's Cinematographe, 1895

Seguidamente surge, um dos maiores génios e percursores do cinema pensado como Arte, George Méliès. Contrariando pela primeira vez a aparente ausência de uma classificação para o cinema, Méliès reivindica o estatuto do dispositivo fílmico. Enquanto que numa fase inicial, os irmãos Lumière, na sua posição de engenheiros, encaravam a invenção do cinematógrafo como mero progresso científico, algo que Delleuze também refere acima, Méliès, dotado de um brilhante imaginário, via mais além. Desenvolveu aqueles que são considerados nos dias de hoje os primeiros efeitos especiais para cinema. “Hand-made” e diretamente sobre a película, apresentou-nos as múltiplas possibilidades de experimentação que a reprodução da imagem em movimento podia oferecer.

Ezra (2000) na sua obra teórica sobre o trabalho do “alquimista da luz”, enalteceu a importância do seu legado na obra cinematográfica:

Although a product of his era – Méliès was heavily influenced by his origins in the magic theatre – his films were innovative and responsible for anticipating and influencing every major current of film – making in the twentieth century. Méliès has been at the centre of important debates about the development of cinematic form and style, and his work has provoked both adoration and disdain (...) an idea of complexity – and modernity – of his work (p.21).

George Méliès merece grande destaque no âmbito da transversalidade linguística do cinema. Foi sem dúvida o autor mais relevante do seu tempo quando pensamos no cinema como arte. Como alude Ezra, o cineasta não é somente um produto da sua era, mas a sua obra responsável pela antecipação e influência de posteriores correntes e géneros cinematográficos. Nas suas experiências germinou a ideia do cinema dentro do cinema, levou ao limite as noções do movimento e esticou ao máximo as alternativas do frame com recurso ao ilusionismo, provando que o cinema é uma fronteira entre o sonho e a realidade e que a “**verdade cinematográfica da cena**” passa pela “**mentira material da sua construção**” (Cousins, 2001).

O trabalho de Méliès esteve e ainda está no centro de grandes discussões sobre o estilo e a forma do cinema, resultando em sentimentos confusos acerca dos seus feitos. Como salientou Ezra, é capaz de provocar simultaneamente adoração e desprezo. Porém, é essencial, complexo e moderno. Pessoalmente, defendo que é indiferente o gosto ou ausência dele, pelo trabalho de Méliès. A verdade é que o seu legado é admirável e extraordinariamente valioso para a História do Cinema. É aqui salientado porque ele próprio foi um autor que inspirou muitos e atualmente continua a ser motivo de práticas intertextuais, exercícios de apropriação e sucessivas homenagens.



5. George Méliès, *"The Melomaniac"*, 1903

Em suma, apesar de nos primeiros 25 anos que datam o início da imagem em movimento se ter desenvolvido trabalho maioritariamente experimental, ausente de regras no seu discurso, tanto por cineastas como Méliès, ou até mesmo nas experiências desenvolvidas por Auguste e Louis Lumière, no seu banco de imagens, rapidamente o cinema transitou para outro paradigma. Novamente Delleuze (1983), ainda no que concerne a questão do movimento:

Entretanto, os contemporâneos podiam ser sensíveis a uma evolução que carregava consigo as artes e mudava o estatuto do movimento, até na pintura. Com mais razão ainda, a dança, o balé, a mímica abandonavam as figuras e as poses para liberar valores não-posados, não pulsados, que reportavam o movimento ao instante qualquer. Por isso a dança, o balé e a mímica tornavam-se ações capazes de responder aos acidentes do meio, isto é, a repartição dos pontos de um espaço ou dos momentos de um acontecimento. Tudo isso conspirava com o cinema (p.7).

O autor corroborou que os contemporâneos das artes tradicionais começam a entender que as leis do movimento não se restringiam somente às representações convencionais da pintura, da dança e da pose renascentista, mas que se podia projetar as condições envolventes do movimento num tom mais arrojado. Era possível progredir num sentido em que a reprodução do movimento integrava consigo os processos inerentes ao mesmo nas formas de arte estáticas que o antecediam.

Por isso é que no período do cinema mudo, em que não se representava ideias ou conceitos por meio de texto, o movimento e a sua fruição visual dentro dos vinte e quatro frames por segundo, começavam a ser o auge da linguagem e reflexo disso são as obras de Charlie Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd. Neste sentido, Kristeva (1988) associou a sintaxe do cinema com o conceito de língua remetendo-nos à dualidade língua/fala proposta por Saussure (1916):

(...) desde os seus princípios, o cinema considera-se como uma linguagem e procura a sua sintaxe, e podemos mesmo dizer que essa procura das leis da enunciação fílmica foi mais acentuada na época em que o cinema se construía independentemente da fala: mudo, o cinema procurava uma língua com uma estrutura diferente da da fala (Kristeva, 1988, p.361).

Contudo, no decorrer deste período transitório, surgiu a necessidade de constituir um modelo mais narrativo, representativo e industrial no cinema, considerando as suas potencialidades nesses três campos. O cinema pode contar histórias, representar coisas mais entendíveis universalmente que as que constam no experimentalismo, e tornar-se ainda um negócio.

Como transpor esse estado preliminar da linguagem? Era a pergunta que os entusiastas da altura faziam a si mesmos. Com os estudos da linguagem audiovisual por parte de soviéticos como Sergei Eisenstein, Dziga Vértov, Lev Kulechov, preponderantes ao desenvolvimento da montagem, característica por muitos considerada o verdadeiro motor do cinema, e também os célebres trabalhos do cineasta estadunidense David W. Griffith, desenvolveu-se uma gramática audiovisual que se apoiava numa estrutura de convenções que unificavam a realização cinematográfica e que faziam prevalecer o caráter hegemónico da sétima Arte, através de um conjunto de regras que sistematizava os processos de concepção da obra para cinema.

Mas, a verdade, é que se as regras existem, muitas das vezes são para serem contestadas na procura de novas tendências e aceções. Apesar de um sistema regente, sobretudo na glória de Hollywood, a nível mundial o cinema sempre ampliou o sentido da sua linguagem, através dos mais variados cineastas, contextos e culturas e independentemente da vocação cinematográfica ser de caráter mais narrativo ou mais abstracionista. Em qualquer dos casos, a intertextualidade e a apropriação são conceitos extraordinariamente presentes e que serão explorados daqui para a frente. Cinema dentro do cinema, mais do que um estudo em torno dos conceitos pré-estabelecidos, é uma homenagem à sétima arte.

2.2 Intertextualidade Vs. Apropriação

2.2.1 Mark Cousins em “The Story Of Film”

Mark Cousins presenteia-nos com “The Story Of Film”, um documentário que explora o cinema desde a sua era muda, passando pela engenhosidade do cinema sonoro até às incríveis inovações da era digital. Ao longo da sua obra revela a extraordinária presença da intertextualidade no cinema. Mas, antes de mergulharmos em profundidade na sua espantosa odisséia que redescobre o cinema como prodigioso fenómeno da linguagem, é necessário clarificarmos o conceito de intertextualidade.

Genericamente, e na Literatura, quando falamos de intertextualidade, esta pode ser compreendida como a produção de um discurso com base num outro texto, previamente estruturado. Em cada caso particular este conceito assumirá papéis distintos, em decorrência dos enunciados e das circunstâncias nos quais ele será integrado. Porém, do que falamos, quando introduzimos o diálogo intertextual do cinema na reconstrução de novo significado?

No sentido de esclarecer a intertextualidade no cinema, há que equacionar a amplitude da palavra texto nos aspetos verbais e não verbais, porque se há um diálogo entre dois textos, no caso do cinema, percebemos que tal amplitude se estende às alternativas dialógicas que se podem dar entre as esferas verbais e não verbais. Há diálogos entre as obras artísticas nas várias camadas da sua linguagem e esta linguagem não é exclusivamente “textual”. No processo de construção simbólica para cinema existe permanentemente o recurso do que já foi dito, do que já foi feito, tanto no lado do criador como no lado do receptor, que interpreta a obra.

O cinema pode ser entendido como forma de texto que sempre explorou o recurso da intertextualidade no seu constante processo de construção e reconstrução de significado. Para Metz (1990), teórico estruturalista e crítico de cinema francês:

(...) no cinema, as unidades – ou melhor, os elementos – de significação copresentes na imagem são por demais numerosos e , sobretudo, contínuos: o espectador mais inteligente não os terá entendido todos. Inversamente, basta ter apreendido globalmente os principais para captar o sentido geral (...) o espectador mais grosso terá mais ou menos entendido.

Ou seja, Metz aqui, estabeleceu à priori a relação da intertextualidade com as suas entidades indispensáveis: os autores das obras e o seu público. Os autores, conscientemente utilizam referências. O público, se as compreende ou não, e pratica também o exercício intertextual, está já dependente do seu nível de literacia, que no caso do cinema não é somente verbal, mas também visual e sonora.

Metz definiu que dentro de uma gama de espetadores, é possível que ao mais inteligente de todos continuem a escapar leituras independentemente do grau de dificuldade da obra. Porém, o menor denominador comum só precisa de compreender os elementos essenciais à compreensão geral da obra. Por esse ângulo, é possível a todos lerem o objeto fílmico com maior ou menor grau de entendimento sem, à partida, comprometer a integridade da mensagem que a obra se propõe a passar.

Certamente, é mais fácil constatararmos todas estas considerações teóricas numa abordagem prática por intermédio de exemplos concretos. “The Story Of Film – An Odyssey” é um acontecimento, uma experiência pela história, contraria as visões mecânicas, banalmente enciclopedistas da evolução dos filmes. Mark Cousins, num discurso narrativo informal, vai-nos revelando ao longo de 15 episódios de uma hora momentos emblemáticos de muitos filmes, permitindo-nos contextualizar e compreender o trabalho de atores e realizadores, a alternância dos géneros e as muitas transfigurações no modo de contar histórias. É um verdadeiro monumento à cinefilia que demonstra o raciocínio de bissociação e correlação presente no cinema, destacando como os realizadores se deixam influenciar pelos eventos históricos do seu tempo e ainda uns pelos outros.

Much of what we assume about movies is off the mark. It's time to redraw the map of movie history that we have in our heads. It's factually inaccurate and racist by omission. The Story of Film: An Odyssey could be an exciting, unpredictable one. Fasten your seatbelts: it's going to be a bumpy ride (Cousins, 2011).

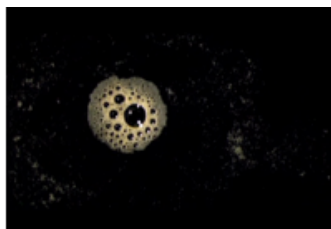
Cousins traça um mapa da História do Cinema geográfica, cultural e ideologicamente. O seu trabalho de longos anos também recorre à apropriação de outros filmes numa compilação de vários clipes que são analisados através da sua narração, de comentários e de entrevistas, reconsiderando não só a história do cinema mas também o seu criticismo. Mais do que uma crítica ou um ensaio histórico, é uma longa viagem, contrariamente, por exemplo, aos ensaios apresentados por Jean-Luc Godard no final dos anos 80 que exploravam a história de um ângulo respeitosamente mais onisciente.

Logo desde início, Cousins exhibe o seu olhar disruptivo do cinema. Coragem e algum imprudência caracterizam a sua abordagem, que questiona a glória de Hollywood dos anos 20, o classicismo frequentemente associado a filmes românticos como “*Casablanca*” (1942) de Michael Curtiz abrindo o jogo à reconsideração do estatuto do cinema. Defende que, apesar do “studio-system” de Hollywood e dos grandes lucros gerados pela indústria cinematográfica americana, o mais importante no cinema não é o dinheiro, priorizando as ideias como força motriz. Cousins é despido de preconceito, revelando uma análise aparentemente vacilante mas destemida. Apresenta-nos os filmes do ilustre realizador japonês, Yasujiro Ozu, no caso particular, “*Record of a Tenement Gentleman*” (1947), como os verdadeiros clássicos, redefinindo assim a noção de classicismo previamente sugerida. As suas reflexões argumentativas são fora da caixa, sobretudo no aspeto que se relaciona com a intertextualidade presente nos filmes e que se revela ao longo dos vários capítulos, como cerne da questão.

A propósito da intertextualidade presente na análise crítica de Cousins, procedo ao escrutínio de uma das correlações sugeridas pelo mesmo, reveladora das interações e elementos relacionáveis entre três filmes:



6. Carol Reed
Odd Man Out
1947



7. Jean-Luc Godard
2 or 3 Things I Know About Her
1967



8. Martin Scorsese
Taxi Driver
1976

Através da justaposição de excertos dos filmes em questão, Cousins traça uma ideia de coesão visual e temática. Em “*Odd Man Out*” as bolhas de cerveja efervescem na mesma com o reflexo da personagem principal a surgir numa delas. Paralelamente, em “*2 or 3 Things I Know About Her*” as bolhas aparecem numa chávena de café e por último, em “*Taxi Driver*” uma aspirina dissolve-se num copo, gerando novamente o efeito próprio das bolhas. O que é defendido aqui, é que, para além das semelhanças formais inerentes aos planos, e à sua respetiva composição e elementos, existe, uma personagem que pode ver os seus próprios problemas através das bolhas e, de alguma forma, a sua insignificância na imensidão do cosmos. Esta é uma abordagem arrojada e obstinada, razão pela qual também podem ser facilmente detetadas algumas incongruências.

É relativamente fácil depreender que as personagens pensam sobre os seus próprios problemas quando se deparam com a reflexão de si próprias nas bolhas. Contudo, apenas no primeiro e no terceiro filme, existem personagens. Na obra de Jean-Luc Godard não existe de todo uma personagem central e o plano surge num momento em que se dá um tiroteio num café, por parte de uma personagem aleatória (que nos leva a acreditar por instantes que aquela será “a personagem” mesmo não sendo), cortando posteriormente para o plano das bolhas no café, que é legitimamente semelhante aos outros dois a nível formal mas que não expõe de maneira óbvia a afinidade temática.

A menos que, interpretemos que o plano surge para refletir as filosofias do próprio Godard, algo que não consta na análise de Cousins, padecemos de objetividade neste exercício de intertextualidade apresentado pelo crítico irlandês, no qual ele nem sequer identifica e traduz parte das mensagens que são ditas no excerto de “*2 or 3 Things I Know About Her*”, pelo realizador, mensagens essas que poderiam ser relevantes à compreensão do seu significado.

Em contrapartida, Cousins reivindica que o cineasta francês conhecia e admirava o trabalho de Carol Reed e que provavelmente pode ter pensado em “*Odd Man Out*”. Esta é uma suposição renovadora, uma vez que nas quase mil e duzentas páginas escritas por Godard acerca da História do Cinema, há apenas uma pequena referência ao trabalho de Reed e é ligeiramente desdenhosa.

Mesmo sendo possível estabelecer um elo entre as reflexões da personagem construída por Reed, James Mason, acerca do seu passado nas bolhas de cerveja, e uma eventual reflexão filosófica dos dilemas existenciais de Godard num gigante close-up numa chávena de café, as chances de Godard estar a pensar em “*Odd Man Out*” não são zero, mas estão claramente longe de se provarem verdadeiras.

Sontag (2002) sugeriu também que Godard pode ter-se deixado influenciar por Francis Ponge, o poeta cujo corpo de trabalho assenta exclusivamente na escrita acerca de objetos vulgares, como sabonetes, por exemplo. Esta é também uma das muitas correlações que foram estabelecidas à posteriori, e trago-a para a discussão apenas no sentido de provar a existência suprema destas relações intertextuais, quer no campo da execução, quer no campo da análise. Em relação a Godard temos apenas a seguinte convicção, por intermédio da palavras do mesmo:

“My first films were purely the work of a film buff. One could even make use of what one had seen before in the cinema for the sake of making explicit references... Some of the shots I took were connected to others that I had seen before, in Preminger, Cukor, etc... You have to put the blame on my taste for quoting, a taste I have always kept. But why blame me for it? In life people quote the things they like. We have the right to quote whatever we like. So I show people who are always quoting; the only thing is that I arrange it so that whatever they quote also happens be to something that I like.”

Jean-Luc Godard

No caso de Cousins, independentemente da veracidade das suas suposições nesta relação intertextual que propõe entre os três filmes acima apresentados, a sua abordagem atrevida e incerta, é fundamental, porque mais do que nos trazer verdades absolutas, levanta novas questões. “*The Story Of Film*” é muito atual e inspirado na infinidade de opções que hoje em dia, tanto cinéfilos de renome como novos entusiastas amadores enfrentam, e é nesta intertextualidade pensada de forma excelsa pelo autor que se redescobre o mapa do cinema, revisitando por exemplo, os filmes de Scorsese, um realizador mais familiar, e em alguns casos descobrindo pela primeira vez o cinema de Reed ou Godard. Esta perambulação de eventos está recheada de sugestões úteis e relações improváveis, mantendo o panorama cinematográfico oxigenado e questionável quando julgamos que ele é efetivo e de algum modo linear.

Prosseguindo com noção de prática intertextual, “The Story Of Film” constituiu também uma oportunidade para pensar o cinema no seu contexto universal, algo que nos dias de hoje é determinante à globalização e à cultura de participação, uma vez que sonda uma gama incrivelmente ampla de filmes a nível mundial. Cousins assume que a História do Cinema é preconceituosa e racista por omissão, e contraria tendências que foram anteriormente concebidas por outros teóricos da área. Conforme a sua visão, o cinema é também a “*arte do lugar*”. No seu levantamento, dá ênfase a produções em África, na China, na Índia, no Irão e em muitos outros sítios que são amiúde negligenciados por uma esmagadora maioria. De forma decisiva refuta pressupostos como o de Richard Roud, escritor Americano e crítico de cinema. Nos anos 80, escreveu dois volumes intitulados “*Cinema: A Critical Dictionary*”, um compêndio indispensável do pensamento colonista franco/anglo/americano dos anos sessenta e setenta, declarando o seguinte: “**The United States, France, Germany, Italy, Sweden, Russia, and Japan: these seven countries have produced, shall we say, 95 percent of the world’s cinematic masterpieces**” (Roud, 1980).

É uma lufada de ar fresco encontrar no trabalho de Cousins figuras como Youssef Chahine, Souleymane Cissé, Forough Farrokhzad, Ritwik Ghatak, Hou Hsiao-Hsien, Jia Zhang-ke, Abbas Kiarostami, Mohsen e Samira Makhmalbaf, Satyajit Ray, Ousmane Sembène e Tsai Ming-Liang. É de máxima pertinência considerar autores com outros olhares, de culturas distantes, uma vez que estes nos presenteiam com visões contraditórias à nossa, abraçando a intertextualidade numa manifestação em muitos casos, radicalmente diferente daquela que assenta numa estrutura de convenções estipuladas, salvando exceções, nos modos de realização e produção Americanos e numa certa homogeneidade que pode facilmente ser detetada na Europa.

Estes autores “menos conhecidos”, tal como os mais populares, são também causadores da constituição de um arquivo e de uma memória que conserva conteúdo do passado e enriquece o discurso historiográfico do cinema no presente. Apesar de reconhecer alguma efetividade nas reflexões de Richard Roud, a história do cinema e o cinema como ferramenta que nos conta a história seriam manifestamente redutores se não fossemos capazes de mergulhar neles globalmente e se nos restringíssemos apenas aos 95% das obras-primas mundiais dos sete países expostos pelo autor. As suas conclusões parecem-me demasiado óbvias e os seus efeitos potencialmente pobres na análise cinematográfica e no engrandecimento do exercício intertextual.

Este descentrar da cultura cinematográfica americana e europeia foi naturalmente vítima de crítica por parte de outros autores que fornecem sapiência no mesmo campo que Cousins, apontando-lhe falta de objetividade e algum desequilíbrio na minuciosidade da análise. Mais uma vez, sendo o foco principal aqui, tentar compreender a intertextualidade presente no dispositivo cinematográfico, interessa-me mais o exercício intertextual em si e a forte capacidade de imaginação e associação exigida pelo mesmo, que prova as múltiplas ligações existentes no cinema e a sua flexibilidade como arte do diálogo.

O cineasta e o seu produtor John Archer, passaram seis anos a filmar, atravessaram mais de dez países, reuniram um conjunto vasto de entrevistas, encontraram e editaram mais de 1000 excertos de filmes de todos os géneros, movimentos e épocas que resultam em 900 minutos editados. Cousins espelha de forma veraz o seu cunho pessoal, demonstrando as suas admiráveis paixões. Delineia segmentos dos diferentes períodos do cinema e recupera valiosos argumentos em nome de artistas subestimados como, por exemplo, o realizador africano acima destacado, Youseff Chahine ou a célebre atriz chinesa Ruan Lingyu. Assim sendo, viabiliza exposição mundial a diferentes realizadores, constando entre eles Charles Burnett, Shynia Tsukamoto, Matthew Barney, Derek Jarman, entre muitos outros, através de elos de correspondência agudamente bem feitos, com recurso a cortes especialmente audazes mas assertivos, que elevam a transversalidade permanente no cinema.

Imediatamente no primeiro episódio, Mark Cousins desdobra a sua crítica de forma pouco convencional, priorizando, mais do que uma ordem cronológica de eventos cinematográficos, relações inverossímeis na sua história. Atribuí primazia a um conjunto limitado de realizadores pois seria inconcebível cobrir todo o espectro de trabalho de relevo realizado no âmbito do cinema. No entanto, mais importante do que referenciar todos os autores, é compreender a multidisciplinaridade da sétima arte. A análise de Cousins oferece um criticismo não-linear, e essa ausência de linearidade traduz o âmago da sua crítica. Lagny (1997), cuja *“Historie du cinema”* é uma tentativa justamente bem sucedida na unificação das abordagens históricas e teóricas para o cinema, é relevante aqui:

In fact there is a fundamental incompatibility of spirit between those approaches that are primarily seeking to account for the ways that writing functions as well as for the process by which meaning is produced, and the historical mode of questioning, which is less concerned with the text itself than with that whose trace the text happens to be. Semiotics, nonchronological and comparativist in its essence, does not have the same needs as history, which typically tries to organize particular events along a linear axis of time.

As observações de Lagny, apesar de se referirem à dimensão textual, vão diretas ao núcleo da análise crítica de Cousins. A teoria – que aparentemente estuda a produção de significado – e a história, não possuem uma relação assim tão óbvia. Todavia, o significado de uma obra está naturalmente conectado com o seu contexto histórico e o seu posicionamento nas circunstâncias de evolução da arte. A semântica total de um elemento, neste caso, o filme, é certamente o resultado da sua habilidade de estabelecer uma ligação com os elementos que surgirão antes da sua produção e ocasionalmente os que surgiram depois. No cinema, as percepções que envolvem estas premissas excedem a mera interpretação textual, estando profundamente enraizadas no que é visto e ainda ouvido. Consoante o pensamento de Lagny, determinadas áreas não sofrem as mesmas necessidades que a História, que em oposição ao criticismo de Cousins, organiza eventos cronologicamente.

Em “The Story Of Film” apesar da omissão de alguns nomes fundamentais, algo que reforça a ideia de intertextualidade é o facto de logo desde início Cousins ser perfeitamente capaz de estabelecer um paralelismo coerente entre as origens do cinema e os novos realizadores do século XXI, uma correspondência que dá corpo à capacidade inerente de o cinema se transpor de uns realizadores para os outros como arte transformativa.

Perscruta o início da História do Cinema com artistas já mencionados no capítulo anterior, através de uma ideia de conformidade entre os pioneiros Thomas Edison, Auguste e Louis Lumière, David W. Griffith e as maravilhas da imagem em movimento que forneceram mais tarde aos cineastas a possibilidade de se auto-expressarem artisticamente com recurso aos novos média digitais, citando exemplos como o de “Avatar” (2009) de James Cameron.

Cousins intercala excertos das primeira imagens geradas no contexto cinematográfico com imagens de filmes muitos posteriores expressando uma clara ideia de evolução não-linear que exhibe a forma como a linguagem cinemática nasceu e se transformou desde o seu estado primário até aqueles que são hoje em dia reconhecidos como os seus principais blocos construtivos e meios de execução. Aponta apropriadamente na sua análise que o universo do cinema desenvolveu uma gramática própria, exclusiva na sua identidade e linguagens, criando elementos únicos como o “corte”, a “elipse” ou o conceito de “flashback”, entre outros, intrínsecos à constituição do objeto fílmico e indispensáveis também no cinema moderno.

Para todos aqueles que não estão familiarizados com as origens do cinema, a sua pesquisa oferece uma visão clara dos primeiros anos da arte do movimento. Essencial à dissecação dos conceitos centrais da corrente investigação, é o facto do autor, para além de rever os pioneiros mais conhecidos como George Méliès e a sua épica “*Viagem à Lua*” (1902), Edwin S. Porter e as suas inovadoras tentativas de montagem em “*Life Of An American Fireman*” (1903) e as odisseias míticas de David W. Griffith, também faz questão de apontar o holofote para o trabalho de uma série de pioneiros desconhecidos no arranque do cinema.

Mostra-nos a beleza e o admirável desenho de luz dos filmes dinamarqueses de Benjamin Christensen, o naturalismo presente nos filmes do sueco Victor Sjöström, realizados parte na Suécia, parte nos Estados Unidos, as curtas-metragens líricas daquela que é conhecida como a primeira realizadora do sexo feminino, a francesa Alice Guy-Blanché e ainda o génio inventivo do escritor e realizador Lois Weber.

Cousins examina o trabalho de muitos artistas com uma lente crítica destacando de forma exuberante os momentos ilusoriamente mais inócuos num determinado filme. É absolutamente valoroso às práticas intertextuais no cinema ressaltar esta inocuidade existente nos filmes, sendo que os momentos aparentemente mais indiferentes podem ser do mesmo modo inspiradores de genialidade narrativa, através de técnicas de corte, ângulos de câmara, e truques que transcendem a aparência tradicionalmente teatral da origem do cinema em favor de composições mais dinâmicas e fora da caixa.

Através de exemplos concretos, o autor contraria as tendências da formalização cinematográfica, da padronização dos elementos na concepção da obra, observando um conjunto de excertos que permitem detetar o quão revolucionário pode ser o carácter das imagens. A propósito da sua visão reivindicativa, o olhar de Carroll (2007), que estudou especificamente a intertextualidade no cinema (designando-a de alusão) relaciona-se intimamente com esta noção: **“Allusion...[covers] a mixed lot of practices including quotations, theme morialization of past genres, the reworking of past genres, homages, and the recreation of ‘classic’ scenes, shots, plot motifs, lines of dialogue, themes, gestores, and so forth from film history.”**

A intertextualidade promove desta forma a revolução e a criatividade, a necessidade constante dos artistas se reinventarem, como assume Cousins. Acredita também que os pensamentos por trás da concepção da obra são o núcleo da criação, em oposição ao conceito de “movie-star” que centra os filmes nas performances dos atores, em particular no cinema americano, como prestativamente indica o autor. Dá o exemplo da sensação global Florence Lawrence, a primeira estrela de cinema que definiu um padrão para o estrelato.

No entanto, o autor rejeita a noção cínica de que o cinema deve estar à priori associado à procura e obsessão pelos lucros – algo que é discutível na indústria – e coloca as ideias e as suas várias camadas em primeiro lugar. É por isso que a sua obra pauta um longo percurso na busca da fidelidade das suas afirmações, e tenciona provar que ao contrário do sistema capitalista regente de uma grande porção do cinema, a criação da sétima arte assenta maioritariamente na concretização de uma ideia, pensamento ou reflexão. A intertextualidade é assim uma das personagens principais da produção de trabalho criativo bem como substancialmente caracterizadora da estrutura e das mudanças que neste decorrem de umas obras para as outras. Porém, há um conjunto vasto de fatores a considerar no que respeita a forma como um artista se deixa influenciar por outro, sendo este um processo altamente variável.

É por isso que todos os episódios desta odisseia são tão densos em informação e em imagens. Cousins incide-se sobre a nova forma de arte e a sua transformação num modelo mais industrial, cuja base é a comercialização dos filmes (produção e distribuição). Revela o caminho tortuoso que os filmes podem sofrer num mundo faminto pela arte do entretenimento, bem como as

consequências geradas nos mais diversos países pela personificação e assimilação de um sistema em prol de uma realização mais unificada. Baseando-se numa proposição que tem por base o cinema mudo, a tese do autor assume ainda que o sistema comercial se alastrou até aos dias de hoje, em que o cinema digital reina.

É por tais motivos que o autor utiliza intencionalmente imagens anacrônicas, com recurso aos conceitos de tempo e espaço para conectar elementos díspares a nível temático. O objetivo é constituir metáforas que ilustrem que apesar da “bugiganga” gerada pela máquina hollywoodesca, delicada e efémera, muitos cineastas resistiram à mentalidade da “Dream Factory”, fazendo sobressair um conjunto de artistas que estavam prontos a atuar mais tarde, quando esta ideologia ditatorial do cinema começou a desabar.

Após a Primeira Guerra Mundial, enquanto a maior parte da Europa estava a ser reconstruída, Hollywood abriu as suas portas, publicitando um produto com a prometida perfeição. O “studio-system” tinha-se consagrado com tudo aquilo a que tinha direito: produtores abastados e condições técnicas ideais. O sentido autoral foi presumivelmente enfraquecido pela supremacia dos grandes estúdios. É pertinente constatar que simultaneamente, no Japão, assistia-se ao contrário. O realizador desempenhava o papel principal na hierarquia cinematográfica e o cinema de autor ganhava grande destaque. Na sua obra *“New Philosophes Of Film: Thinking Images”*, Rancière (2006) problematizou com clareza a hegemonia presente no modelo representativo de Hollywood e afirmou que **“The representative regime understands artistic activity on the model of active form that imposes itself upon inert matter and subject to its representational ends.”** (p. 117).

Na direção contrária:

(..) the aesthetic regime of art rejects the idea of form willfully imposing itself on matter and instead identifies the power of work with the indentity of contraries: the indentity of active and passive, of thought and non-thought, of intentional and unintentional. (Rancière, 2006, p.117)

A questão da intertextualidade, pode ter tendência para ser reduzida pela sistematização dos processos de realização. Mas o cinema sempre provou a sua existência como arte maior, atravessando essas fronteiras desimaginosas, e é por isso que Cousins, para reforçar as ideias supra discutidas, começa as suas mini-jornadas temáticas atravessando filmes como “*Citizen Kane*” (1941) de Orson Welles, “*O Ladrão de Bagdad*” de realizador (1924) e o “*Desejo*” de Frank Borzage (1936). Escolhe estes filmes com o intuito de mostrar algumas características proeminentes da estandardização dos estúdios americanos como por exemplo, a utilização da luz, um elemento simples (pelo modo como era composto na altura), repetitivo mas imprescindível no modo de contar histórias em Hollywood.

O conceituado autor, Henry Miller, olhava Hollywood como uma autêntica ditadura e talvez não estivesse completamente alinhado da realidade. Cousins concorda com o ponto de vista anunciado por Miller (n.d), comparando o modo dos estúdios operarem com as doutrinas fascistas, e para tal expõe algumas das práticas do sistema altamente regrado.

Apesar das alegações expressadas por Cousins, o que aqui é de facto considerável é compreender a implicância das obras-primas que Hollywood e as suas grandes produtoras trouxeram ao universo do cinema e também a resposta oferecida por parte de outros realizadores a este sistema, pois a verdade é que esta autêntica fábrica de produção gerou muitas contra correntes criativas, e é por isso, essencial. Independentemente das características do studio-system e da repugnância sentida nas descrições do autor de “*The Story Of Film*” acerca do modos operandi da Golden Age, é incontestável a quantidade de filmes extremamente importantes na percepção da História e no exercício intertextual não só atualmente mas ao longo do tempo.

Voltando a virar o foco para alguns dos filmes escolhidos por Cousins, “*O Ladrão da Bagdad*” é um útil exemplo que nos é introduzido no sentido de compreender o estilo que dominava os filmes mudos na indústria americana. Filmes que são considerados clássicos mas que o autor considera românticos. Eu defendo que, independentemente do seu estatuto de género, é necessário estudá-los numa tentativa de integrar os seus aspetos mais importantes no cinema moderno.

Nos primeiros 90 segundos da sua análise, é-nos fornecida rápida e eficazmente, a história do filme. Surge um grande lettering, filmado de forma exuberante e espetacular, típica da estética americana, que diz “*A felicidade deve ser conquistada*”. Esta mensagem por si só constitui um ajuste no sonho fácil americano. Seguidamente, somos conduzidos através de uma série de planos, sendo que cada um vai revelando gradualmente mais informação. Assistimos a uma cena numa rua movimentada, com estruturas americanas estilizadas na estética arabesca. Posto isto, somos levados mais longe para finalmente conhecermos a estrela do filme, o ator Douglas Fairbanks, bronzeado e sorridente, com boa aparência como se pretende, a dormir no meio da atmosfera de luta que o envolve. Não há margem para dúvidas: é o nosso protagonista. Fingindo que está ainda ligeiramente ensonado, consegue mexer no bolso de um homem rico e roubar-lhe a carteira. Assim que a vítima abandona o frame e desaparece da composição, é-nos oferecido um conjunto de imagens que focam a direção no ecrã: a personagem sai para a direita, volta para a composição pela esquerda, apercebendo-se de que tinha perdido a carteira. Deste modo, a configuração, o tema e a sua encenação são apresentados instantânea e eficientemente numa fórmula que viria a ser dominante em muitos dos filmes realizados na época.

É então, através de exemplos como o de “*O Ladrão de Bagdad*”, que Cousins transita para artistas que na sua perspetiva são os mais inovadores do cinema mudo e que já foram anteriormente citados: Charlie Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd. Estes três realizadores em particular são encarados atualmente como clássicos no cinema mas na altura avultavam-se pelas suas diferenças de estilo. Existe cinema antes e depois destes três autores do cinema mudo, que são substanciais ao entendimento do cinema como linguagem e como meio próprio. Antes deles, o chavão da comédia era óbvio: planos gerais que nos expunham uma composição com duplos e surpresas típicas da vaudeville ².

² *Vaudeville* foi um género de entretenimento de variedades predominante nos Estados Unidos e Canadá no período de 1880 a 1930. Desenvolvendo-se a partir de muitas fontes, incluindo salas de concerto, apresentações de cantores populares, "circos de horror", museus baratos e literatura burlesca, o *vaudeville* tornou-se um dos mais populares tipos de entretenimento dos Estados Unidos.

Mas, por exemplo, Buster Keaton, centrado em si mesmo, aprendeu a manejar a câmara com uma mestria nunca antes conseguida. Virou ao contrário as convenções pré-estabelecidas do cinema e dos seus géneros correspondentes. Cousins recorre novamente à intertextualidade como elemento essencial no cinema, contrapondo alguns locais em Los Angeles onde Keaton filmou, no seu tempo e agora, explicitando como a sensibilidade e o olhar do ator/realizador realçavam que o dispositivo, predominantemente visual na altura do cinema mudo, era um dispositivo que albergava consigo características que o espetador vê, mas é também sobre o que o espetador não vê.

Nesta fase da análise, e em função destes princípios subjacentes na obra de Keaton e reforçados por Cousins, devo também complementar que este estudo se relaciona estreitamente com a relação e a experiência que é definida entre o executante da obra e o seu público, estando sempre dependente dos seus modos de recepção, algo que será discutido em detalhe numa fase mais avançada mas que se torna desde já crucial frisar. Subscrevo as palavras do aclamado realizador, Martin Scorsese, numa reflexão curta, mas que traduz efetivamente os pressupostos aqui debatidos, e uma modo de pensar que eu já tenho vindo a defender há muito tempo: **“Cinema is a matter of what’s in the frame and what’s out”**.

O cinema, mais do que um objeto fílmico de representação com um discurso extremamente próprio, variável na transmissão das suas mensagens e na sua busca pela renovação e reinvenção da linguagem, é principalmente um modo de atuar que revela as características taxativas presentes de forma óbvia no seu dispositivo mas que está escrupulosamente relacionado com aquilo que não vemos. Julgo que existe uma tendência para que, inicialmente e em qualquer criticismo que se apresente, se proceda a um levantamento das idiossincrasias formais e temáticas.

Este levantamento é, profícuo à análise e percepção da linguagem pois para além de identificar estéticas idealizadas por cada autor, é revelador daquelas que são de antemão as noções enraizadas em consonância com essas mesmas estéticas. Após esta tendência de identificação, apoio que existe um desdobramento da questão crítica em função da experiência e do modo de recepção e este por sua vez, está relacionado com uma quantidade infindável de fatores das mais sortidas proveniências. Reafirmo a reflexão de Scorsese, especialmente quando assume que o cinema está relacionado com o que está fora do frame. Não poderia ser mais verdade, e muitas das vezes é no modo de recepção que se encontra o verdadeiro magnetismo da análise crítica.

Cousins produz um discurso exatamente baseado nesta ideia, aliás, é o primeiro a afirmar que pretende colocar-se na posição do espectador e quer estabelecer uma espécie de diálogo intertextual onde, no caso específico da sua obra, apesar de objetividade fatural necessária, expõe a vulnerabilidade do seu olhar subjetivo. É neste desvio que creio que se geram novas possibilidades, quando se extrapola a esfera do visível e se expande a sensibilidade crítica a uma esfera ainda mais complicada de possíveis significados mas que combate o superficialismo:

As ideias são como peixes. Se quisermos capturar peixes pequenos, podemos ficar pelas águas pouco profundas. Mas, se quisermos capturar os peixes grandes, temos que ir mais fundo. Nas águas profundas, os peixes são mais poderosos e mais puros. São enormes e muito bonitos. (Lynch, 2008, p. 10)

Artistas como Keaton, Chaplin ou Lloyd, foram agentes das problemáticas que orbitam à volta da questão intertextual. Enriqueceram-na num período em que o texto como elemento presente no cinema existia nos famosos cartões, mas não existia um diálogo convencional entre duas personagens, por exemplo. A representação foi afetada pelo cinema mudo, obrigando o público a analisar a gestualidade, a mímica, a exploração do corpo, como elementos primordiais na obra mas complexificando a transmissão da mensagem através destas aparentes ausências de texto.

Por sua vez, se Keaton era o mestre da câmara, Chaplin era o mestre da física do seu próprio corpo. Com a sua roupa vagabunda, a bengala e o chapéu, reúne, do ponto de vista físico, tudo o que necessita para fazer com que a sua cena resulte no imediato. A obra de Chaplin sempre foi muito autobiográfica, retratando a sua experiência de vida, memórias da sua infância e os seus ideais de forma divertida e ao mesmo tempo sublime. Crescido num seio de extrema dificuldades, introduz-nos num balanço perfeito entre a comédia e a tragédia, os problemas de uma infância pobre e conturbada na sua primeira longa-metragem “*The Kid*” (1921).

Ainda que as seguintes alegações não constem em “The Story Of Film” devo enfatizar também o contributo de Charlie Chaplin à intertextualidade no cinema, uma vez que, ao interpretarmos o seu legado, facilmente depreendemos que as suas grandes obras-primas provêm de ideias que têm tanto de simples como de grandiosas. Muitas delas transpõem precisamente elementos do real para o ecrã onde os sonhos se tornam realidade. Chaplin é mestre na produção de discursos com base noutros discursos previamente estruturados como é o caso de “*The Great Dictator*” (1940) em que o autor claramente se inspira na imagem de Adolf Hitler encontrando uma estratégia que permite desvelar a ideia de que o Hitler brincava com o mundo, ao mesmo tempo que promove no seu enunciado uma antítese das doutrinas defendidas pelo líder do Partido Nazi.

Este é um caso particularmente interessante, uma vez que podemos questionar as noções de intertextualidade e apropriação tão acentuadas no mesmo. Existe, por parte de Chaplin, uma adoção de vários elementos que se relacionam de forma evidente com Hitler. Chaplin apropria-se de um item muito singular e de extrema carga simbólica, que é o bigode. O bigode de Hitler é praticamente um artefacto nos dias de hoje, fortemente associado à sua imagem, sendo o seu uso compreensivelmente evitável, pela sua conotação negativa, mas Chaplin assume o bigode em 1940. Por outro lado, delicia-nos com cenas extraordinárias como uma graciosa dança em que brinca suavemente com um insuflável de um globo, como se o mundo fosse algo com que pudéssemos brincar sem sofrer as merecidas consequências. E por último mas não menos importante, termina com aquele que é indubitavelmente um dos discursos mais emocionantes da História dos filmes. Fala num tom sobremodo convicto, característica que era própria de Adolf, olha diretamente para a câmara, mas é subversivo na sua crítica, expondo ideais opostos aos de Hitler. Para mim, um dos mais ricos exemplos de intertextualidade no cinema. Chaplin decompõe a intertextualidade em dois sentidos: apoderou-se de referências e mais tarde, permitiu que se apoderassem do seu próprio estilo como é o caso de Jacques Demy, Toto, Raj Kapoor, Billy Wilder e Harold Lloyd, artistas cujo génese do corpo de trabalho tem como maior fonte de inspiração o “The Tramp”.

Já mais à frente na sua odisseia, Cousins foca-se maioritariamente no período de 1918 a 1932, abraçando novamente a Golden Age. É-nos apresentado um conjunto de estilos criativos que emergiram durante esses anos como alternativas ao romantismo entrelaçado no género Western com realizadores como F.W Murnau (*Nosferatu*, 1922, *Sunrise*, 1927) por exemplo, cuja estética era típica do Expressionismo Alemão ou Abel Gance e os seus filmes históricos e experimentais (*La Roue*, 1923, *Napoleon*, 1927, *J'Accuse*, 1938). Nas palavras do próprio: **“Rebel filmmakers used film as their laboratory getting under the surface of what it meant to be alive.”** (Cousins, 2011).

Em suma, estes realizadores intitulados de “rebeles” eram responsáveis por tornar o cinema na arte da revolução travando uma batalha pela sua alma e esplendor. Cousins pretende revelar as características mais marcantes destes novos estilos que continuam a constituir uma influência nos dias de hoje, levando o espetador a mergulhar no tempo, no espaço e nas técnicas dos seus realizadores de uma forma reflexiva e apresentando-os como autores essenciais do exercício intertextual que se pretende destacar na investigação.

2.2.2 Jamie Baron e o Efeito Arquivo

Jaimie Baron perscrutou como tópico central ao longo da sua obra a questão da apropriação no século vinte e um. O século XX não tem o monopólio da apropriação como postura artística, mas o fez um uso predominante da mesma, que manifesta a sua democratização. No século XXI o caso muda de figura. O acesso e a circulação dos usos interrogam as redes da difusão, assim como a(s) noção(es) do autor. No seu caso particular, os filmes de apropriação são o corpus da sua investigação, daí que a ideia da representação da imagem em movimento seja tão acentuada nos seus estudos. Eis uma definição genérica para o conceito de apropriação:

Appropriation is the intentional borrowing, copying, and alteration of preexisting images and objects. It is a strategy that has been used by artists for millennia, but took on new significance in mid-20th-century America and Britain with the rise of consumerism and the proliferation of popular images through mass media outlets from magazines to television. (MoMA Learning, 2016)

Como se pode concluir, o ato da apropriação pressupõe a reutilização de material pré-existente. Este ato tem vindo a ser perpetuado por uma grande diversidade de artistas, que consomem e absorvem a cultura e a sua história. Desde os tempos mais longínquos da Arte que se recorre à apropriação, mas apenas a meio do século XX o termo começou a popularizar-se e o seu exercício a crescer de forma consciente. Apesar de, na óptica teórica, ser um assunto complexo, vulgarmente inexplorado, o panorama do audiovisual e dos filmes, desde a sua raiz, nunca ficou de fora na prática. Definir a apropriação no cinema é, porém, mais difícil do que em qualquer outro suporte artístico, pelas várias dimensões do dispositivo cinematográfico. De acordo com a autora de *“The Archive Effect”*: **“Although many academic historians have avoided working directly with audiovisual documents because (at least in part) of the unruliness of the indexical sign, filmmakers and other media practitioners have been drawing on preexisting audiovisual documents for over a century.”** (Baron, 2010, p. 21)

Como é difícil estabelecer um conjunto de regras fixas à execução e leitura do documento audiovisual aqui designado, pela forma desregrada do seu sinal indéxico, muitos teóricos e historiadores evitam trabalhar diretamente com este tipo de documentos. Todavia, é inegável a reutilização destes documentos pelo leque de artistas que atuam na sétima arte.

Nos seus estudos à volta do “Efeito Arquivo”, Jaimie Baron examinou os problemas de representação inerentes à apropriação de filmes de arquivo e a sua recolocação em novos contextos no século XXI, evidenciando o desenvolvimento contínuo que existe na apropriação, desde a película ao digital. Apresenta-nos o cinema como ferramenta do passado, mas decretório no presente, expondo a vulnerabilidade dos filmes de arquivo nos dias de hoje, alicerçados em práticas de apropriação e nas suas respetivas fontes. Baron (2010) acredita que os filmes de arquivo, das mais derivadas proveniências (oficiais, home-made, encontrados), têm uma papel determinante na preservação dos factos históricos e consequentemente, acréscimo, na preservação da memória de cada indivíduo. Ainda na mesma linhagem reflexiva, determinou que para além desta missão de conservação, os filmes de apropriação projetam alterações na compreensão histórica, propondo o seguinte como asserção: **“I suggest that irony is the constitutive trope of the archival document since the very experience of the archive effect is dependent on an experience of multiple possible contexts of reception and, therefore, possible meanings.”** e ainda que **“The experience of the archive effect is fundamentally based on an ironic ‘double consciousness’ of multiple, diverge contexts.”** (Baron, 2010, p. 12, p.44).

A autora encarou os filmes de arquivo como uma experiência, defendendo que é precisamente através da mesma que o “efeito arquivo” sofre múltiplas alterações na sua interpretação. As leituras de um determinado conjunto de imagens são transformativas em concordância com os seus contextos de recepção e possíveis significados. No contexto particular do digital, tendo em conta o crescimento incontável das imagens-vídeo, e a multiplicação das ferramentas multimédia disponíveis tanto ao emissor como ao receptor, a diversidade gerada em torno destas “imagens-evidência”, como eu lhes chamo, são razoavelmente mais mescladas, afetando a realização/produção de filmes e posterior recepção, com diferentes nuances.

É de salientar, que há sempre uma variação entre o objeto definido/intencionado pelo autor e o objeto interpretado pelo recetor. Esta variação ocorre tanto apropriação de filmes arquivo como no diálogo intertextual do cinema de ficção e respetivos subgéneros. Contudo, nesta fase, torna-se conveniente elucidar acerca do conceito de intratextualidade, basilar à tensão relacional composta pela variação entre a obra exectuada e obra decifrada. Na óptica de Diffrient (2014), **“(...) a more fundamental conception should be made to the concept of intratextuality, a paradigm that asks the interpreter to perceive a single text as being made up of multiple texts whose interpenetration provides points of thematic overlap or disjunction.”** (p. 81). Na sua obra *“Theorizing Transauthorial Cinema”*, discutiu-se o conceito da intratextualidade, que apesar de não ser central aqui, é importante a propósito da relação acima estabelecida porque:

In this way, a single film can be understood as a constellation of various situational contexts and narrative possibilities, not to mention transitional (and transnational) linkages. Indeed, the ‘situatedness’ (...) proves to be an especially slippery yet necessary concept in thinking about – or in thinking through – ‘the bodies’ of these texts while meditating of the various situational modalities (social, cultural, philosophical) impinging on our mental, emotional and even physical reception of them. (Diffrient, 2014, p. 81-82)

Como se pode constatar, o modo de recepção provém também da tensão gerada entre o autor e o/s intérprete/s. Um filme possui vários contextos e possibilidades ligados entre si. O intérprete deve ter essa consciência quando analisa e pensa na panóplia de resultados que a obra pode gerar. É de valor verificar que também na apropriação existem simultaneamente os exercícios intertextual e intratextual. O autor trabalha vários corpos que resultam no produto final e a interpretação do público oscila em consonância com o diálogo intratextual do autor e a intertextualidade inevitavelmente presente nos dois lados, bem como com os modelos sociais, culturais e filosóficos apontados por Diffrient (2014), entre outros, amplo, que se apoderam do domínio mental, emocional e físico de cada receptor. Naturalmente isto gera consequências no discurso cinematográfico e no paradigma da História, particularmente da História do Cinema.

Se entendermos a História como aquilo que passou, muitas vezes, o passado, mais do que uma premissa entre o que é verdadeiro ou falso, é um passado construído à imagem das vontades e ideais dos seus intervenientes, partindo do princípio que existem dois lados da moeda nesse conjunto de intervenientes, classificando-os aqui como emissores e receptores. A respeito desse passado histórico, mais do que o documento de arquivo como mera evidência, deu-se a emergência de novos tipos de arquivos: da fotografia ao filme, do filme ao vídeo digital e mais recentemente, o dispositivo virtual. A proliferação desses tipos tem sido cada vez maior, e estes, são também elementos constitutivos da linguagem cinemática. Retomando as questões da complexidade do objeto fílmico, estes tipos mais alargados, incrementam também uma relação clara e mais complexa, entre a História e o cinema, já acima mencionada.

Baron estendeu a linha de pensamento desta relação, destacando que, a História e o conhecimento da sociedade acerca da mesma sofreram uma transgressão de um estado de linearidade para uma História fomentada através da construção da narrativa. Por sua vez, o cinema em si também envolve a construção da narrativa, por vezes de forma mais óbvia, em outros casos com um tom mais abstrato e/ou subversivo mas propõe sobretudo **“contar a verdade através da mentira”** como nos diz Cousins em “The Story Of Film”. Os realizadores deixam-se influenciar pelos eventos históricos do seu tempo e, qualquer filme, carrega sempre consigo contexto histórico, político, social e tecnológico, etc. No entanto, estes realizadores, dotados de potencial criativo, usufruem de uma possibilidade extra, também ela responsável por enriquecer a dificuldade e ambiguidade presentes na imagem em movimento: podem escolher como vão contar determinada história. Filmes de ficção, experimentais, documentários, found footage, todos eles formam arquivo e conservam conteúdo do passado. Mais do que o texto estático, de documentação histórica, estas novas formas de arquivo resultantes da evolução tecnológica, acrescentam uma nova problemática à representação. A propósito desta emergência, Leyda (1964) escalereceu que:

The proper term would have to indicate that the work begins on the cutting table, with already existing film shots. It also has to indicate that the film used originated at some time in the past. The term could also indicate that it is a film of idea, for most of the films made in this form are not content to be mere records or documents.

Como já foi estabelecido nas deduções acima apresentadas, o discurso fílmico reúne um conjunto superior de elementos comparativamente a outros suportes, algo que prospera a dificuldade da sua análise, sendo dúbio discutir se uma determinada obra recorre a intertextualidade, a apropriação, ou a ambas.

No género documental, por exemplo, o modo de recepção constitui uma resposta crucial à percepção destes conceitos centrais. Todavia, carrega consigo ainda mais ambiguidade uma vez que o modo de recepção é altamente variável afetando, neste caso, as múltiplas apropriações elaboradas no âmbito do cinema. O que é então força motriz no cinema de apropriação? Estas são questões que vão surgindo à medida que a investigação avança.

Baron, mais do que atribuir uma classificação à apropriação como prática pelas suas características internas de execução, concebe que esta se relaciona intimamente com a maneira como o espetador a recebe, ao contrário de muitos teóricos mencionados pela autora ao longo da sua tese, cuja abordagem teórica assenta numa tendência de identificação, mais do que uma experiência. Fundamentalmente, a sua proposição, apesar de se distanciar da de Mark Cousins em “The Story Of Film” em diversos aspetos, não é muito diferente num aspeto essencial à desmistificação da intertextualidade e apropriação no cinema: em ambos os cenários, a sua análise é muito pertencente ao seu modo de recepção.

Se por um lado, Mark Cousins, na sua odisseia, não obstante indicações de valor que faz a documentários e ao cinema documental como estilo, destacando sobretudo a sua tendência estilística na atualidade, se incide predominantemente no cinema de ficção, por outro, o trabalho de Baron favorece o escrutínio do documentário como género. A autora inicia a sua tese, propondo uma diferença entre documento e documentário, revelando que os fatores que os distinguem verdadeiramente são a temporalidade e a sequencialização, possíveis no documentário. O objeto fílmico reúne essas características contrariamente a um documento estático.

Neste prisma, o entendimento histórico passa pela conversão/transformação de material primário em secundário – recontextualização – um atributo essencial do discurso historiográfico moderno que se integra mormente no cinema. Este atributo nasce de uma sequencialização responsável por gerar significado interpretativo, fundamental ao documentário, quando escrito (argumento) e quando editado (pós-produção) – no caso específico da apropriação salta-se uma

das três etapas constituintes da realização cinematográfica, designada de produção, uma vez que se recorre à reciclagem de material pré-existente.

No entanto, devo acrescentar, no cinema de ficção, género este que é também um agente de construção narrativa em função da história, acontece exatamente o mesmo. Apesar da tese de Baron se incidir na reciclagem de documentos pré-existent, isto é, especificamente com recurso a imagens que já existem, a ficção e o exercício/diálogo intertextual, mesmo que do ponto de vista “material”, produzam os seus próprios elementos, apropriam-se também de ideias, técnicas, cores, performances, discursos, entre outros, daí que a minha investigação explore as duas dimensões quer no enquadramento teórico como na minha análise crítica.

Podemos rematar estipulando que o documento audiovisual é um documento que é sempre transformado através da sua recontextualização. Rosen (2001), teorizou acerca destas concepções envoltas do género documentário e admitiu as seguintes reflexões, apenas no âmbito dos documentos de arquivo, no entanto, ampliando o sentido das suas observações a qualquer produção cinematográfica, na corrente investigação:

All of this justifies beginning a conclusion with a remark on the theory of history as the organization of temporality. In the dominant norms of historiography that we have inherited from the nineteenth century, a subject in the present confronts and/or constructs objects that are processes and actions from the reality of the past. (p.195)

E também:

The modern common - sense phenomenology of time as an unceasing flow from past to present means that the past as object of knowledge is definitionally lost to direct apprehension in the present. But the historiographic subject seeks to overcome the gap between past and present in order to assert knowledge of the vanished past, to make contact with it, as it were. (p.195-196)

Mais uma vez, a história do cinema e o cinema como ferramenta que nos conta a história. A relação entre estes dois conceitos é estreita sendo impossível não trazê-la para aqui, uma vez que esta sinergia cresce com a intertextualidade e a apropriação. Estes conceitos dão ênfase ao discurso historiográfico: **“Depending on one’s position on the purview of historiography, an expansion of the realm of historical evidence beyond the written was always a theoretical possibility for modern historicity.”**(Rosen, 2001, p.237)

Então, no caso particular do cinema, esta dependência explicitada pelo autor em questão, entre o alcance da história, e a expansão do seu entendimento além da evidência (geralmente localizada no documento de arquivo), ganha uma forma concreta. Excede o campo meramente teórico da possível extensão do documento escrito e passa a ser um exercício de criatividade, trabalhado de acordo com a visão específica dos seus realizadores, que na transmissão das mensagens, usufruem de uma liberdade de escolha e diversidade de componentes acima da média, comparativamente com os resto dos suportes média existentes para essa mesma transmissão de mensagens.

A intertextualidade e a apropriação pertencem indubitavelmente a este exercício de recontextualização e também elas não escapam aos modos de recepção de cada um dos espectadores individualmente. Como foi provado no capítulo anterior, em “The Story Of Film”, Mark Cousins não se posiciona necessariamente como autor mas acima de tudo como elemento integrante de um público. O autor estabeleceu uma análise emancipada das circunstâncias factuais e da precisão histórica de um qualquer assunto (no caso, cinema). Revela assim que a compreensão está sempre dependente da sensibilidade e do discernimento de cada sujeito. Ou seja, do modo de recepção – algo que podemos relacionar com as noções já apresentadas por Christian Metz, acerca da dificuldade de análise do objeto fílmico. Concluindo, é impossível o entendimento total da obra, mas possível a qualquer um entendê-la parcialmente e essa percepção será sempre variável.

Recaíndo outra vez na dificuldade de interpretação do dispositivo cinematográfico, o objeto, sendo já difícil por si só, considerando as suas características, complica ainda mais de acordo com as múltiplas experiências de recepção. E é por isso que na parte prática da tese, focar-me-ei na minha própria experiência de recepção, também ela influenciada por diferentes fatores.

Na consequência desta lógica, teóricos como Nichols (2010) defenderam que, no caso de um documentário por exemplo, apesar da indexicalidade contida no documento audiovisual garantir uma determinada relação ontológica com o seu referente, não pode garantir necessariamente o significado desse referente quando os documentos prévios são recontextualizados. Mas a intertextualidade como prática de mutação que é, e a apropriação, nesta perspectiva *sui generis*, como exercício criativo, promovem exatamente isso – a transversalidade de sentidos que o discurso pode ter nas suas dimensões várias.

O argumento principal de Jaimie Baron reformula deste modo as noções de “filmes de apropriação” e “documentos de arquivo”, justificando que ambos constituem a experiência do receptor na sua relação com o texto audiovisual e a ideia de “efeito arquivo” é prioritariamente uma experiência que conta com as variáveis experiências da mesma obra. Diferentes modos de recepção já foram inclusivamente apontados na dissertação, como por exemplo, as perspectivas distintas de Mark Cousins e Susan Sontag acerca das eventuais influências de outros autores no trabalho do cineasta Jean-Luc Godard.

Se quisermos ir mais além, estas questões todas produzem um efeito sobre as barreiras mais genéricas do cinema, e contam com diferentes designações de apropriação no cinema, considerando o documento original, a respetiva proveniência e o resultado final. A recolocação de documentos está dependente do contexto e por esta razão Baron esmiúça as potenciais relações que podem ser delimitadas entre o público dos filmes de apropriação, os documentos originais restituídos à posteriori e dependentes de reconhecimento por parte desse mesmo público, bem como a autenticidade dos eventos e objetos representados nos documentos, que é efetivamente colocada em jogo.

De novo, existe uma relação entre o trabalho de Cousins e Baron na sua dimensão epistemológica uma vez que ambos estipulam o valor relacional do antes e do depois, do que já foi feito e do que é realizado em função disso, deixando margem para o que vem a seguir e realçando sempre os contextos através dos quais as obras emergem. Uma das coisas que Cousins acentua precisamente ao longo da sua obra é a forma como os realizadores se deixam influenciar por eventos históricos do seu tempo, e uns pelos outros. Isto acontece também ao nível da recepção e traduz-se na experiência do intérprete.

No entanto, Baron acrescentou que apesar destas influências típicas do contexto, o seu trabalho incide-se maioritariamente nos modos de recepção, dando exemplos concretos de obras que experienciam modos radicalmente diferentes de análise, por parte dos seus intérpretes, não obstante as tendências dominantes e generalistas da crítica. Existem verdadeiramente diferenças entre uma análise particular e uma análise geral, entre o que filme representa objetivamente a nível histórico, político, social e o que o filme representa para cada um. Um determinado aspeto de um filme é reconhecido como tendo vindo de outro tempo e/ou espaço, é extraído de um contexto para dar lugar a outro, com um novo propósito, e isso alberga diferenças de concepção e interpretação.

Em adição a estes pontos em comum entre Cousins e Baron, desabrocha ainda uma nova questão alusiva aos limites da originalidade. O conceito de originalidade está correlatado com a prática intertextual e com a apropriação pois coloca em jogo o seguinte: *“pode uma obra ser verdadeiramente original”*? Nas palavras do académico Michael Foley constou o seguinte:

“It is not possible to be original by trying to be original – those who attempt this in the arts will be merely avant-garde. Originality is the product of an impulse to intense and overwhelming that it bursts conventions and produces something new – again more by accident than design.” (Foley, 2007)

Para concluir, e na semelhança do “Efeito Arquivo”, já nos anos 70, Jean-Louis Baudry discutia a questão do “Efeito Cinema”, numa direção ligeiramente diferente mas que neste quadro particular apresenta uma notável coesão com a investigação conduzida por Baron, especialmente no que compõe os modos de recepção dos espetadores de cinema, algo que nos remete para a noção de cinema-dispositivo.

Enquanto conceito, o termo dispositivo surgiu nos anos 70 entre os teóricos estruturalistas franceses, Thierry Kuntzel, Christian Metz (autor já aqui apresentado) e Jean-Louis Baudry. Baudry elaborou dois ensaios *“Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparato de Base”* (1970) e *“Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão da Realidade”* (1975). Estes ensaios lançaram bases para a discussão do dispositivo fílmico como principal responsável pelos efeitos do cinema produzidos

sobre o espectador, algo que intitulou de “Efeito Cinema”.

Nas palavras de Parente (2011), **“Esses efeitos não dependem tanto dos filmes como organização discursiva (ou linguagem na ótica da semiologia do cinema) mas do dispositivo do cinema considerado no seu conjunto...”**

Segundo Baudry (1970), o dispositivo cinematográfico tem vários aspetos, aspetos esses que, para além de materiais, são também psicológicos e ideológicos. Assim sendo, o cinema possui um dispositivo específico, cujo efeito consiste numa ávida tentativa de produção da realidade, ou somente uma parte dela. Os artigos do autor sobre este assunto nasceram num contexto de emergência a uma crítica do cinema de representação e para ele, a impressão da realidade gerada pelo cinema, sobretudo o clássico (na concepção tradicional e não na perspectiva divergente sugerida por Cousins (2011)) é fruto de um processo de ressignificação da imagem. Procurou, através do Marxismo, reter os efeitos ideológicos gerados pelo cinema, algo que se relaciona infindavelmente com a história. Por outro lado, da psicanálise, Baudry extraiu a ideia de que o cinema reproduz uma dinâmica específica do psíquico de cada indivíduo e re-encena mecanismos que estão na base do nosso “eu”. A psicanálise torna-se um elemento privilegiado do entendimento que temos sobre o cinema como máquina.

Em síntese, a análise do autor resume-se a duas questões principais, sendo que uma delas se relaciona com o reconhecimento do dispositivo enquanto elemento sincrónico, que despreza as suas transformações históricas, se considerarmos a teoria de que o dispositivo espelha nada mais do que a nossa própria percepção. Por outro lado, e numa certa medida, coloca de parte a questão da organização discursiva do cinema, que era precisamente na altura, um dos pontos principais acentuados pela crítica dos estruturalistas ao cinema comercial.

É por estes motivos que se define uma consonância teórica, ainda que aparentemente improvável, entre as premissas do autor Jean-Louis Baudry e o “Efeito Arquivo” apresentado por Baron. É certo que, quando veiculamos um qualquer estudo sobre cinema, e até mesmo no meu caso, centrado na intertextualidade e na apropriação presentes no objeto fílmico, é de máxima relevância entender a organização discursiva dos seus elementos constitutivos, mas, tanto Baudry como Baron, de certa forma, priorizam o modo de recepção e interpretam o cinema como uma experiência absolutamente dependente da interpretação do sujeito. É de sublinhar que ambos recorrem ao termo “efeito”,

porque fundamentalmente o dispositivo cinematográfico é capaz de provocar um efeito, volúvel no entanto, de acordo com cada um dos espetadores. Tal como Baudry se baseava nas teorias da psicanálise de Jacques Lacan, determinando que o filme projetava quase que uma identidade de cada pessoa, Baron também determina que o “Efeito Arquivo”, para além de analisar as componentes técnicas e históricas dos filmes de apropriação, é uma investigação centrada no efeito que decorre especificamente da análise de percepção do intérprete em função da nostalgia sugerida pela recolocação dos materiais pré-existentes num dado contexto.

2.3 Revolução Digital no Cinema

2.3.1 Do filme analógico ao vídeo digital

O paradigma do cinema tem vindo a alterar-se na sua dimensão técnica e consequentemente estética, sendo que ambas as dimensões se influenciam mutuamente. O advento das ‘novas tecnologias’ ou ‘tecnologias digitais’ veio afetar os modos de produção, realização, distribuição e exibição cinematográficas. Certo é, que o cinema sempre se deixou comprometer pelas suas possibilidades de execução, mas acima de tudo, e de modo mais específico, a transição do filme analógico para o vídeo digital originou transformações em diferentes níveis. A estética agitou-se e o discurso historiográfico ficou ainda mais complexo. O campo da intertextualidade e da apropriação são fomentados por esta (r)evolução tecnológica, uma vez que os acessos são cada vez mais facilitados e a autonomia dos utilizadores superior.

De um ponto de vista técnico, a expressão “cinema digital” pressupõe essencialmente filmes que usam aparelhos digitais na captação de imagens e sons e ainda filmes que utilizam computação gráfica em todas as suas etapas de concepção. Pode, no entanto, englobar filmes que recorrem ao suporte tradicional, a película, na sua realização, mas que utilizam recursos digitais na pós-produção, pois existe ainda um conjunto de realizadores que oferece resistência ao digital, e promove a constante (re)utilização da forma ainda considerada tradicional.

Contudo, é precisamente pela diversidade de aspetos a que se refere, que o paradigma cinematográfico mudou, sobretudo devido ao seu suporte. O cinema é fortemente acentuado pela sua dimensão tecnológica e uma forma de expressão repleta de filmes ao longo da sua História, capazes de a manifestar, com notável evidência. Estes procedimentos não são meramente técnicos, pelo contrário, desenvolvem uma estreita relação com o modo como as histórias podem ser contadas, as ideias transmitidas, enaltecendo o impacto das mesmas na fenomenologia do cinema. Este impacto do digital é um tópico central à atividade cinematográfica nas suas múltiplas extensões e por isso relevante no debate académico que aqui se afigura.

Parente (2011), responsável pelo desenvolvimento de estudos no âmbito da revolução digital afirmou que “Hoje, cada vez mais, quando se fala das transformações em curso no cinema, somos levados a problematizar o dispositivo no que diz respeito aos seus aspetos conceptuais, históricos e técnicos.”

E a propósito da metamorfose do cinema:

Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como um acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem (Parente, 2011).

O autor, determinou a “força cinema” exibindo, no caso específico da sua análise, a necessidade de pensar nesta ideia de metamorfose, proveniente da transição do filme analógico para o dispositivo digital, que faz com que o cinema possua as designações acima enumeradas. Apesar de estar parcialmente de acordo com as premissas apresentadas, agrego à sua reflexão que o cinema foi sempre mais do que um objeto, desde a sua origem, e é por isso que a sua complexidade tem vindo a ser perpetuada ao longo deste estudo. A adjetivação que Parente atribuiu ao dispositivo cinematográfico não é algo estritamente novo, porém, atualmente, o contexto digital intensifica as nuances teórico-práticas da sétima arte, com as crescentes hipóteses que acarreta.

É óbvio que através do digital o cinema está a transitar da sua concepção clássica para uma terreno manifestamente mais alargado de possibilidades. Hoje em dia, já não podemos pensar em cinema no seu contexto exclusivamente legendário de espetáculo, que envolve uma sala grande com cadeiras suficientes para um público considerável e uma projeção de imagem em movimento que consiste basicamente num filme que conta uma dada história. A nível histórico, o cinema sempre fez convergir três dimensões principais:

A arquitetura da sala, herdada do teatro italiano, expoente máximo do classicismo. Nada melhor do que as representações do fotógrafo Japonês Hiroshi Sugimoto, nos seus ensaios fotográficos de salas de cinema, para demonstrar essa imagem icónica que habitualmente temos quando pensamos em cinema.

As tecnologias de captação/projeção, cuja padronização foi inventada no final do século XIX e ainda se alastra até aos dias de hoje.

E por fim, mas não menos importante, a construção narrativa, presente numa estética e discurso de transparência aparente, que os filmes adotaram, em particular no cinema de Hollywood, influenciados pela vontade de viajar sem se deslocar – ‘a arte do lugar’ (Cousins, 2011), desejo que emergiu com força ao longo do século XIX.

A História do Cinema primitivo distingue momentos absolutamente diferentes desde a eclosão do dispositivo técnico, questão que já foi introduzida, ainda que de forma sucinta, no primeiro capítulo do enquadramento teórico, e o cinema enquanto formação discursiva no seu “**modelo narrativo, representativo e industrial**” (Burch, 1981), resultante dos processos de institucionalização sociocultural do modelo do cinema como forma particular de espetáculo, algo que já foi também abordado na corrente dissertação.

Em 2016, quando pensamos sobre as novas tecnologias digitais e a evolução que o cinema sofreu em função do alucinante progresso tecnológico que temos vindo a presenciar, e imediatamente a seguir, dentro desse raciocínio, percorremos a linha de tempo cronológica da História do Cinema, fazendo muitas paragens e desvios com interligações díspares, mas necessárias à sua compreensão, é relativamente fácil concluir que o cinema convencional, apesar da sua natureza hegemónica que envolve “**aspetos arquitectónicos, técnicos e discursivos**” (Xavier, 1977) e o seu modelo de representação, não-fixo nos primeiros 20 anos, retoma essa indefinição no século XIX. Voltando atrás para as interrogações de Delleuze sobre o possível interesse da sétima arte como sistema, qual o seu possível interesse atualmente, numa sociedade criativa, ansiosa e na cultura participativa dominante?

Neste capítulo em particular, mais do que incidir o meu estudo nas transformações técnicas que fizeram o cinema possuir um estado transitório, pretendo focar-me nas consequências que tais transformações geram no panorama cinematográfico.

A verdade é que, apesar das concepções do cinema tradicional acima mencionadas, atualmente, os adventos da tecnologia digital, não só alteram a produção da obra, mas são responsáveis pela ‘destruição’ desse tradicionalismo que envolve as características principais supracitadas, uma vez que o filme pode ser transmitido por intermédio de diversos sistemas que não o ‘big screen’, facilmente ao alcance do público. Ou seja, a realização é afetada pela revolução tecnológica, mas a distribuição também. Mais do que isso, hoje em dia, o cinema pode ser encarado também como uma arte passível de gerar muita interveniência por parte dos seus espetadores. Uma arte na qual o público, para além da facilidade de acesso à obra, é, com grande sentido de oportunidade, devo acrescentar, um potencial criador de novos conteúdos, remetendo-nos para o conceito de ‘user generated content’. Os diálogos mais simples tornam-se em obras e a sua recolocação e significação torna-se ainda maior e mais complexa na teia audiovisual.

O cinema sempre foi múltiplo mas esta transversalidade conteve tendência para ser abafada pelo seu modelo dominante. Ao longo da história, existem pelo menos cinco momentos que podem ser considerados momentos de desvio e transição efetiva da padronização cinematográfica: cinema do dispositivo, cinema experimental, vídeo-arte, cinema expandido e cinema interativo. Aqui, estes movimentos não serão descritos com pormenor porque mais uma vez, existe um interesse regente em compreender as implicações da revolução digital na estética e as suas respetivas consequências no modelo cinematográfico considerando os dois contextos centrais da investigação (intertextualidade e apropriação), mais do que uma caracterização aprofundada de todos os períodos transicionais.

Fundamentalmente, o cinema digital usufrui de uma tendência para enquadrar espaços vastos nas imagens produzidas pela tecnologia e remete um pouco para técnicas visuais presentes nos primeiros filmes da História do Cinema, bem como os princípios cartográficos da pintura holandesa e flamenga dos séculos XVI e XVII. Visualmente, essa relação, no caso do cinema, com a dimensão acrescentada do movimento, surge concretamente em panorâmicas, travellings, planos de sequência, como é o exemplo de “*Arca Russa*” (2002) de Aleksandr Sokurov, um filme inteiramente filmado de ponto A a ponto B, sem cortes. É um dos exemplos dados por Mark Cousins em “*The Story of Film*”, precisamente no seu capítulo dedicado à revolução digital. Cousins (2011) é um entusiasta do digital e por isso, diz-nos o seguinte:

Não tenho a nostalgia do celulóide, como mostro no filme. A arte do cinema, no fundo, é sobre a fabulosa tensão entre a realidade e sonho. O cinema provou ser precocemente notável a combinar ambas de modos fascinantes. Ainda o é. Mas não acho que o analógico esteja em oposição ao digital. As pessoas também diziam que a pintura a óleo estava em oposição à pintura a fresco, mas provou-se que não.

Portanto, de acordo com Mark Cousins, e eu assino por baixo, analógico e digital não são uma antítese. A prova disso, e evidência de que mais do que mera evolução técnica, o cinema se desenvolve através de ideias e conceitos, é que Alfred Hitchcock já havia tentando a proeza fílmica do plano de sequência em “*The Rope*” (1948) mas a película não lhe permitia filmar mais que “x” tempo. Por essa mesma razão, apesar da mestria técnica do realizador, o resultado ficou aquém das expectativas, nesse aspeto minuciosamente técnico, cujo resultado se traduz, no caso de Sokurov, num elegante exercício que revela e eleva as possibilidades do digital. Os princípios da tecnologia digital alteram porém as formas tradicionais de linearidade e sequencialidade do tempo cronológico da narrativa, os enquadramentos, a expansão do espaço e muitas outras características presentes na constituição da forma do filme, sobrepondo-se às limitações outrora físicas.

Manovich, por exemplo, um autor importantíssimo da revolução digital e dos novos média como linguagem motora do cinema, descreve uma tendência da “anti-montagem”, na cultura computacional (Manovich, 2001). Deste modo, a montagem, sempre essencial à construção de sistemas de significação no cinema, pode ser vista como uma forma de “hípermediato” (Simons, 2004), porque o seu desejo é de criar uma dissonância visual, estilística, semântica e emocional entre diferentes elementos e, ao fazê-lo, atrai a atenção do espetador para a estrutura que une e separa estes elementos, algo que poderá ser constatado mais à frente nas curtas-metragens selecionadas e analisadas.

Por outro lado, a composição digital que combina diferentes espaços num único, semelhante a um espaço virtual, é um bom exemplo da estética da continuidade, além disso, pode também ser entendida de uma forma geral como uma contrapartida da estética da montagem, sempre tão importante na criatividade e na justaposição de ideias, tal como o “plano de sequência” acima destacado nos trabalhos de Sokurov e Hitchcock. Este tipo de opção técnica e, por consequência, estética, beneficia da continuidade como elemento principal e por isso, coloca a montagem em segundo plano, retomando as vanguardas teatrais, por exemplo. Esta retoma e/ou similaridade também prova as rotinas cíclicas presentes nas formas de expressão artística, que servem constantemente de bandeja criativa umas às outras.

Prosseguindo com o digital, se pensarmos então no “macro-cinema”, como uma terceira possibilidade de conceptualização do espaço digital devido à montagem espacial, que Manovich entende como um conjunto de imagens, potencialmente de diferentes tamanhos, como em *Soft Cinema*, ou nos *blockbusters* adaptados da banda desenhada, o caso muda de figura quando os “**novos media**” e o cinema digital são entendidos como um regresso às formas e técnicas do “**cinema das atracções**” (Manovich, 2001), que tende a evidenciar a descontinuidade e os conflitos entre componentes heterogéneas, quebrando a linearidade clássica.

É um regresso à estética do “quadro” que abole o fora de campo e espacializa o tempo distribuindo-o pela superfície do ecrã, por intervenção do *cluster* visual da imagem dividida, em partes iguais, ou em diferentes dimensões. A montagem espacial pode ser vista como uma estética das múltiplas janelas das imagens informáticas. A lógica da substituição, característica do cinema, dá lugar à lógica da adição e da co-existência, nada é desaproveitado nem apagado.

Mas, mais relevante ainda do que compreender as possibilidades técnicas resultantes do progresso tecnológico é destacar as consequências que as mesmas geram no processo criativo, no paradigma do cinema, nunca esquecendo os tópicos principais da investigação em curso.

A consequência de tudo isto é um cinema que já não privilegia a diacronia e o tempo, mas a sincronia e o espaço, a simultaneidade sobrepõe-se à sequência, tal como a montagem no plano se sobrepõe à montagem no tempo. Neste sentido, a montagem espacial surge como uma alternativa à montagem temporal tradicional do cinema, que o cinema só muito timidamente explorou (Gance em *Napoleão*, Stan Van der Beek, em alguns filmes do cinema expandido, e a célebre apresentação

multimédia de Emil Radok no pavilhão checo da Expo de 1967). Como a informática tomou conta do ecrã, no futuro, a geração do “cinema de banda-larga” adicionará mais janelas à linguagem do cinema, e isso contribuirá para o fortalecimento da montagem espacial (Manovich, 2001).

Para Manovich (2001), o uso da multimédia redefine a identidade do cinema. Introduce conceitos como narrativa interativa e storytelling para exemplificar como é que o cinema pode contar histórias de uma maneira diferente: **“When, given enough time and money, almost everything can be simulated in a computer, to film physical reality is just one possibility.”**

Apesar das afirmações tecidas pelo autor acerca das possibilidades do digital, nos dias de hoje, como Cousins também defendeu, existe mais do que tudo uma combinação entre analógico e digital, entre físico e digital, que essencialmente, reforça as possibilidades dos dois dispositivos em prol de um sistema de significação ainda mais elevado. Apesar de filmar a realidade ser apenas mais uma alternativa, uma vez que praticamente tudo pode ser gerado em computador, e também ser perfeitamente possível recorrer a material pré-existente, o mais importante a reter é a infinidade de opções e as ocasionais misturas que combinam diferentes técnicas, meios de produção e reprodução.

As imagens captadas inicialmente nunca serão desta forma o resultado final, passam a ser um rascunho para todas as mudanças posteriores estando praticamente dependentes das mesmas. O cinema digital é a animação que usa a imagem primária como um dos seus elementos, mas o cinema no geral, em termos de princípio, sempre funcionou nessa base. Agora pensamos de forma mais aberta a questão apresentada por Manovich, mas outrora já era assim:

We no longer think of the history of cinema as a linear march towards only one possible language, or as a progression towards more and more accurate verisimilitude. Rather, we have come to see its history as a succession of distinct and equally expressive languages, each with its own aesthetic variables, each new language closing off some of the possibilities of the previous one. (Manovich, 1995)

2.3.2 Tendências de Intertextualidade e Apropriação no digital

Em adição, a representação da “realidade”, atua nos dias de hoje em dois campos diferentes, o físico e o digital, e a intertextualidade e a apropriação alteram-se em função disso. Existe o contexto velho e o contexto novo, existe o físico/material, e o digital, com o’s e 1’s. Contudo, mais do que o segundo substituir o primeiro, dá-se uma intensificação dos dois em função de novos resultados experimentais e necessários à compreensão histórica que o cinema possui como ferramenta. Na intertextualidade e ainda mais no cinema de apropriação, há a utilização dupla de arquivo e também processos físicos e/ou digitais. **“Access is certainly more forthcoming, with the internet and high speed broadband connections offering almost infinite opportunities for viewing even the most obscure film from the furthest reaches of Senegal.”** (Cousins, 2011)

Ou seja, o digital para além das hipóteses que permite na sua execução, promove a distribuição de conteúdo aos seus utilizadores através das mais variadas plataformas e no caso do cinema, como nos transmite Cousins, traz novas oportunidades uma vez que nos é possível visualizar um conjunto superior de filmes, que uma ida ao cinema não permite, pois estamos condicionados ao que está em cartaz. Deste modo, podemos rever filmes antigos, ver outros absolutamente novos e desconhecidos até ao solene momento da sua visualização e ter acesso a um variado conjunto de elementos que no fundo, enriquecem o diálogo entre as obras, fortalecem a compreensão das mesmas e inspiram a criação de algo novo, baseado nessas referências. **“Technologies that record, preserve, circulate, and manipulate sounds and images have changed and continue to change how we think about documents, archives and history.”** (Baron, 2010, p. 42)

Como afirmou Baron, a evolução tecnológica potenciou a capacidade de representação, algo que altera definitivamente as concepções associadas aos arquivos que constituem o que já foi feito e a forma como pensamos a sua recontextualização. Este aspeto gera indubitavelmente consequências na percepção dos documentos, dos arquivos e redesenha o mapa historiográfico da nossa sociedade.

Então, de que forma a chamada rede global promove todas estas interações? Muitos conceitos surgem, não de forma exclusiva ao âmbito cinematográfico, quando falamos de revolução e cultura digital: comunismo, individualismo em rede, cosmopolite, miniculturalismo são exemplos de alguns dos modelos culturais básicos da sociedade da rede global (Castells, 2009). O potencial criativo da audiência cresceu consideravelmente e as suas práticas comunicativas aumentam na seguinte proporção, segundo Castells (2009), **“(...) the diffusion of the Internet and of wireless communication supports and strengthens the practices of autonomy, including user-produced content that is uploaded on the web.”**

Por sua vez, na sua obra, *“Convergence Culture: Where Old and New Media Collide”*, Henry Jenkins discutiu a relação entre os seguintes conceitos: convergência nos média, a cultura de participação e a inteligência coletiva. Para Jenkins (2008), a convergência refere-se ao fluxo de conteúdos através de multiplataformas de média; à cooperação entre múltiplos mercados de média; e ao comportamento migratório dos públicos dos média. Ou seja, a convergência não se resume apenas a uma mudança tecnológica. Trata-se de um processo (não um ponto final) que altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, géneros e públicos. Envolvem assim uma transformação quer na forma de produzir conteúdos média quer na forma de os consumir, que se estende obviamente ao campo do cinema afetando as nuances da intertextualidade e da apropriação e a maneira como os artistas reocrem a estas práticas. Para Jenkins (2008), vivemos numa cultura de convergência.

O autor apresentou a sociedade como uma comunidade com excesso de informação, sendo impossível reter todos estes dados sobre os assuntos que nos são apresentados, algo que se estende perfeitamente ao cinema e foi constatado por teóricos como Metz. No entanto, esta mesma circulação só é possível graças à ajuda dos consumidores. Estes são incentivados à procura de nova informação entre os diferentes tipos de media. **“None of us can know everything; each of us knows something; and we can put the pieces together if we pool our resources and combine our skills”** (Jenkins, 2006).

Através de diferentes exemplos, o autor explica-nos que as indústrias media estão constantemente a passar por mudanças que convergem meios antigos com meios recentes, em vez de se anularem: **“If the digital revolution paradigm presumed that new media would displace old media, the emerging convergence paradigm assumes that old and new media will interact in ever more complex ways.”** (Jenkins, 2006).

Jenkins mostra-nos que o conteúdo de um media pode com o tempo alterar-se de acordo com o seu estatuto social. Os gostos do seu público também podem sofrer alterações perante as mais variadas razões. No entanto, ao satisfazer uma necessidade essencial, esse media continua a pertencer ao panorama geral de comunicação. Então, podemos concluir que a media antiga não foi substituída, mas transformada com a introdução de novos meios: **“Printed words did not kill spoken words. Cinema did not kill theater. Television did not kill radio”** (Jenkins, 2006).

Ao se entranhar por essas novas instâncias tecnológicas de produção e transmissão de mensagens, o cinema se revitalizou tanto em níveis técnico quanto estético. Sofre uma verdadeira metamorfose, visto que se desnuda de suas marcas convencionais legitimadas pelo próprio tempo, estabelecendo osmose ou mesmo se trasladando para outros suportes.
(Nunes, 1996, p. 93)

Como é possível concluir através das reflexões obtidas por Pedro Nunes na sua obra *“As Relações Estéticas no Cinema Eletrónico”* e também através de outros autores proeminentes ao longo da investigação, o cinema sofre uma transformação. Esta característica do cinema como arte da metamorfose tem vindo a perpetuar-se desde a sua origem, porém, a revolução digital intensifica a multidisciplinaridade da sétima arte, e é exatamente por esse motivo que se escolhe o *“Festival Of (In)Appropriation”* como mote para a análise de filmes uma vez que este é um festival criado no contexto académico mas que revela exatamente as novas potencialidades da imagem em movimento.

Quer lhe chamemos colagem, compilação, found footage, détournement ou cinema reciclado, a incorporação de material pré-existente em novas obras de arte é uma prática que gera novos significados e ideias, muitas vezes alheios às intenções originais mas igualmente pertinentes. Estes atos de apropriação estão aptos à produção de revelações entre o passado e o presente, o antes e o depois, a intenção e a subversão, a arte e a crítica bem como o “produtor” e o “consumidor”, elementos importantíssimos da própria cultura visual.

Mais uma vez e em síntese, a revolução digital testemunhou o surgimento de um rico conjunto de novos elementos audiovisuais disponíveis à apropriação de novas obras. Em adição a arquivos oficiais, estatais e comerciais, há o recurso a coleções vernáculas, repositórios de vídeos home-made e sobretudo arquivos digitais que fornecem material fascinante capaz de gerar novos significados e atribuir uma nova ressonância às imagens-vídeo.

(...) the proliferation of terminology – archival footage, found footage, compilation, collage, appropriation, montage, recycled cinema, as well as détournement, mash-up, and remix – is itself a signal that we need a new way of talking about these objects. (Baron, 2010)

3. Análise de Contéudo:

Festival Of (In)Appropriation

3.1 A desconstrução do objeto fílmico: Grelha de Análise

Esta parte da investigação, dedica-se, no fundo, ao corpus da mesma. Incide-se maioritariamente na análise de conteúdo considerando toda a matéria teórica que foi sendo discutida ao longo dos capítulos anteriores e serve de argumento à obtenção de resultados que possam acrescentar algum relevo às questões centrais deste estudo. Antes de proceder a análise propriamente dita, é necessária a constituição de uma grelha de análise que estipule uma taxonomia. Esta taxonomia reúne filtros que procuram desembaraçar a análise crítica e propiciar a sua respetiva detecção de padrões e regularidades no conjunto das curtas-metragens selecionadas.

Dada a sua natureza acentuadamente variável de cada filme, o que se pretende maioritariamente, é que essa taxonomia potencie uma espécie de tendência que visa sobretudo compreender como os artistas se munem atualmente de outros trabalhos nas suas criações, estabelecendo um paralelismo entre os fundamentos cinematográficos dos dois conceitos centrais, intertextualidade e apropriação, e as mudanças decorrentes do vídeo digital em função dos mesmos, identificando algumas das mudanças que acontecem atualmente no paradigma da imagem em movimento. Recorrendo novamente aos estudos efetuados por Jaimie Baron, mentora do Festival Of (In)Appropriation, a autora reforçou que: “Nevertheless, appropriation films must be understood within the context of the social and technological changes that have influenced the forms these films have taken.” (Baron, 2010, p.42)

É de facto, muito importante, considerar todas as curtas-metragens de apropriação escolhidas, no seu contexto social e tecnológico. Como já foi acima determinado, os acontecimentos e eventos históricos vão moldando o contexto social e as transformações que decorrem no âmbito tecnológico têm também um efeito nos modos de execução criativa na sua dimensão formal e temática. E, é precisamente por esta razão, que a minha análise considera esses dois aspetos.

Indeed, one of the problems theorists have encountered stems from the attempt to classify films that appropriate pre-existing documents as a genre on the basis of what "kinds" of sounds and images are used, of the method or strategies by which these sounds and images are put together, and/or of the particular "objective" characteristics of the finished film.

(Baron 2010, p.28)

Novamente, segundo Baron, existe efetivamente um problema a nível teórico na tentativa de classificar estes filmes que recorrem a material pré-existente. Essa problemática identificada pela autora também ocorre ao nível da identificação das estratégias mais comuns relativamente à forma como este material é recolocado. Neste sentido, a minha interpretação, para além das tentativas de delimitar essas noções mais genéricas, pretende acima de tudo, trazer um testemunho do meu próprio criticismo, constituindo deste modo uma análise que passa, e varia, entre o geral e o particular (modo de recepção).

Montagem: O motor do Cinema

A montagem, característica essencial no cinema, é fundamental na análise que precede o estabelecimento desta grelha, pois constitui o núcleo do processo de significação na autonomia criativa do cinema. O cinema, para além da capacidade de representar o movimento, recorre à montagem no seu âmago sendo a sua semiologia profundamente afetada pelos desígnios da mesma. Agora, torna-se o momento certo para introduzir os seus pressupostos teóricos, pois no criticismo que se apresenta a qualquer filme de apropriação, a montagem é um dos ingredientes principais, uma vez que a ressignificação acontece exatamente pela maneira como os realizadores decidem montar e justapor as imagens prévias.

Apesar do conceito de montagem espacial (Manovich, 2001) determinado no capítulo da revolução digital e importante à compreensão dos media digitais, Wees (1993) defendeu a abordagem mais tradicional:

Although I offer a survey of found footage filmmaking, my emphasis falls on films constructed according to the principles of montage or collage... There are other valid strategies for recycling found footage, of course, but montage/collage seems to me the most effective means of exposing the social and political implications of found footage while, at the same time, adapting it to the demands of the "quintessential twentieth century art form," namely, collage.

Porém, a questão do ‘corte’ não é algo completamente novo. Desde os primórdios do cinema que se havia descoberto a pólvora da montagem. Um dos grandes responsáveis pela teoria da montagem foi o Russo Lev Kulechov, precursor do designado Efeito Kulechov, básico à constituição da linguagem cinematográfica.

Este efeito consiste na edição de imagem tendo como base um rosto sem expressão, intercalando com esse rosto imagens que atribuem o suposto significado ao espectador. Nesta experiência, foram usadas imagens de um prato de sopa, uma criança dentro de um caixão e uma mulher atraente num sofá. A impressão sugerida tem que ver com o facto de que o rosto que é exibido entre as apresentações destas três imagens distintas, possui expressões diferentes em cada um dos momentos mas na verdade, a imagem é sempre a mesma. Essa percepção deve-se ao nosso entendimento perante a relação estabelecida com a cena apresentada. Certo é que cada um tem a sua experiência de recepção e tal efeito poderia de algum modo contrariar os princípios da interpretação mas o que este quer dizer, é apenas que, para existir significação tem necessariamente que se estabelecer a relação de um elemento com outro, caso contrário não existem duas forças comparativas que permitam extrair uma conclusão. É precisamente também isto que acontece no diálogo intertextual e na apropriação no cinema, que tem múltiplas dimensões importantes à sua leitura.

Ciclo Memético: Transmissão e Retenção

No que respeita a análise de conteúdo da curtas-metragens selecionadas no âmbito da corrente investigação, serve de suporte principal à identificação de padrões e regularidades, que se traduzam numa tendência estilística e temática, o conceito de meme.

O que são memes, como funcionam e porque é que são tão importantes? Resumidamente, um meme é uma ideia, comportamento ou estilo que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura, fazendo do mesmo um elemento transmissível dentro do processo de evolução cultural. Um meme atua como uma unidade para a realização de ideias culturais, símbolos e/ou práticas que usufruem da capacidade de serem transmitidas de uma mente para a outra através dos processos de escrita, fala, gestos, rituais e outros fenómenos imitáveis. Os teóricos e defensores deste conceito interpretam os memes como análogos culturais para os genes, uma vez que eles se auto-replicam, sofrendo mutações e também respondem a pressões seletivas, em semelhança ao evolucionismo de Charles Darwin.

O conceito foi criado e discutido pela primeira vez no livro “*O Gene Egoísta*”, escrito pelo autor Richard Dawkins, no ano de 1976. Os seus proponentes admitem que os memes são um fenómeno viral, fenómeno esse que pode evoluir através dos processos de seleção natural, idênticos aos da evolução biológica, incluindo assim a variação, mutação, concorrência, herança. Estes aspetos são responsáveis por afetar o sucesso reprodutivo de um meme, que se espalha através do comportamento que é capaz de gerar nos seus hospedeiros. Tal como no evolucionismo, aqueles que se propagam menos podem, por ventura, extinguir-se, enquanto os restantes podem sobreviver, espalhar-se e, para melhor ou pior, sofrer uma metamorfose.

O conceito de meme é transversal a várias áreas, nomeadamente o cinema e a multimédia. Os memes são absorvidos pelos indivíduos, combinados e reinseridos em diferentes domínios, e o domínio criativo não é exceção, nomeadamente no que concerne os tópicos centrais deste debate académico. Blackmore (1990) explicou o seguinte, em “*The Meme Machine*” a propósito da origem e da capacidade deste elementos designados de meme:

They come about through variation, and combination of old ones – either inside the person’s mind, or when memes are passed from person to person. They then remember it and pass it on, and variations occur in the process. And the same is true of inventions, sons, works of art, and scientific theories.

Através das afirmações de Blackmore, é fácil compreender esta transversalidade presente no conceito apresentado, e a sua relação com o cinema, os seus processos intertextuais e ainda com a apropriação, uma vez que quando uma unidade é replicada, decorrem sortidas variações que alteram o original. Blackmore (1990) constatou que a mente humana é responsável por estas transformações, pois é através do nosso pensamento que essas transições ganham lugar, no caso particular do cinema, intrinsecamente ligadas à experiência de recepção e aos processos criativos associados e presentes nesta forma de arte:

The human mind is a rich source of variation. In our thinking we mix up ideias and turn them over to produce new combinations. In our dreams we mix them up even more, with bizarre – and occasionally creative – consequences. Human creativity is a process of variation and recombination.

As ideias criativas resultam essencialmente da combinação de ideias pré-existentes. Os conceitos de intertextualidade e a apropriação no cinema, estudados ao longo da investigação, bem como as curtas-metragens propostas para análise, são fundamentalmente considerados “memes”, que atuam numa base de imitação. Esta memética já faz parte da nossa identidade e do nosso genoma cultural, e é altamente responsável pela afetação do processo criativo. Isto é, se não fôssemos dotados de capacidade criativa provavelmente não chegaríamos a tais resultados. Poincare (1913) apontou a questão da criatividade da seguinte forma: “To create consists of making new combinations of associative elements which are useful”.

Deste modo, ele reforçou que as ideias, “Reveal to us unsuspected kinships between other facts well known but wrongly believed to be strangers to one another. Among chosen combinations the most fertile will often be those formed elements drawn from domains which are far apart.”

Ou seja, de acordo com Poincare, estas ideia de associação agrega factos e elementos que à priori não seriam relacionáveis de forma indiscutível. Contudo, isto não significa que a sua agregação não seja pertinente, pelo contrário: o autor corroborou que elementos aparentemente mais distantes podem ganhar uma utilidade considerável quando combinados. No caso particular do cinema, é de esperar que esta relação memética que aqui se traduz seja mais saliente em fenómenos cinemotográficos virais geralmente presentes nos grandes “blockbusters”. Porém, aqui, analisa-se precisamente um grupo de curtas-metragens que pertencem a um nicho criativo, mas que provam igualmente a necessidade constante de recorrer a elementos pré-existentes.

Ainda no que concerne as ideias, Foster (1996) reforçou que **“Everything I’ve ever read about ideas talks about combining or linkage or juxtaposition or synthesis or association”**. **“Its obvious”** escreveu Hadamard (1996), **“(…) that invention or discovery, be it in the mathematics or anywhere else, takes place by combining ideas... The Latin verb cogito, for ‘to think’ etymologically mean ‘to shake together’**. Até mesmo Santo Agostinho já havia constatado que **“intelligo”** significa **“to select among”**. Por outro lado, **“When a poet’s mind is perfectly equipped for its work”**, escreveu Eliot (1997):

It is constantly amalgamating disparate experiences. The ordinary man’s experience is chaotic, irregular, fragmentar. The latter falls in love and reads Spinoza, and these two experiences have nothing to do with each other, or with the noise of the typewriter, or the smell of cooking; in the mind of the poet these experiences are always forming new wholes.

O autor T.S Eliot, reforçou também esta ideia de dissonância, esta aparente ausência de harmonia que à posteriori forma novo conjuntos com sentido na mente de cada um. Questionou a ideia de experiências distintas que se podem tornar numa nova, maior e diferente. Um homem não nasce criativo, torna-se criativo, reforçou Bronowski (2008): **“Where he is an artist or a scientist, when he finds a new unity in the variety of nature. He does so by finding likeness between things which were not thought alike before... The creative mind is a mind that looks for unexpected likenesses.”**

Mais uma vez, a criatividade surge através de uma complementaridade entre elementos que não foram pensados em consonância anteriormente. A mente criativa, apontou Bronowski, procura exatamente por essas semelhanças inesperadas, excita-se com essas relações improváveis, premissa que já foi reforçada durante este estudo. A memética implementa precisamente esta transmissão de unidades e respetiva transformação por parte dos seus autores. Cartier (n.d.) questionou também a criatividade e as ideias fomentadas a partir do conceito de meme:

There is only one way in which a person acquires a new idea: by the combination or association of two of more ideias he already has into a new juxtaposition in such a manner as to discover a relationship among them of which he was not previously aware.

E ainda, Koestler (2014) escreveu um livro inteiro acerca da criatividade, intitulado *“The Act Of Creation”* baseando-se no seguinte: **“The thesis that creative originality does not mean creating or originating a system of ideias out of nothing but rather a combination of well-established patterns of thought – by a process of cross-fertilisation.”** Koestler classificou este processo como “bissociação”. O ato criativo, explicou o autor: **“(...) uncovers, selects, reshuffles, combines, synthesizes, already existings facts, ideias, faculties, skills.”**

“Talentos de associação”, “semelhanças inesperadas”, “novas totalidades”, “agitação conjunta”, “escolher entre”, “novas justaposições”, “bissociações”, todas elas são expressões utilizadas pelos autores supracitados com o intuito de caracterizar o processo criativo. Existem efetivamente várias formas de dizer o que Young (1940) sintetizou da seguinte forma: **“An ideia is nothing more or less than a new combination of old elements”**. Os memes são um componente integral dos sistema-modelo da criatividade. Csikzentimihalyi (2013), estabeleceu uma relação de simbiose entre os dois conceitos do seguinte modo:

The analogy to genes in the evolution of culture are memes... songs, recipes, laws and values are all memes... It is these memes that a creative person changes, and if enough of the right people see the change as an improvement, it will become part of the culture.

Os memes, analogamente aos genes, variam na sua amplitude de replicação, como já foi dito mais acima, os memes bem sucedidos permanecem e difundem-se ao passo de que, outros vão sendo esquecidos. Os memes primeiro precisam de retenção. Quanto mais tempo prevalecem na mente dos seus hospedeiros maior a sua probabilidade de propagação. Quando alguém usa um meme, a vida do mesmo é estendida e pode eventualmente ser ameaçada, quando substituída por outros memes. No entanto, a mera retenção não é suficiente à sobrevivência de um meme: eles também precisam de transmissão.

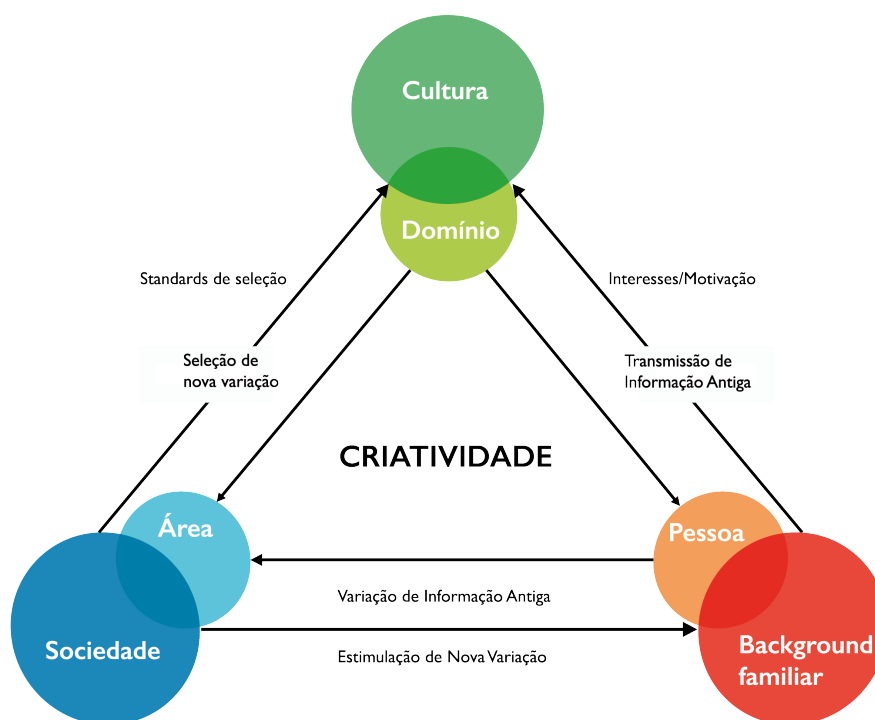
As formas de vida podem transmitir informação vertical e horizontalmente, no primeiro caso de pais para filhos e no segundo através de vírus e outras circunstâncias possíveis. Os memes podem replicar-se também de forma vertical e horizontal dentro de uma única variação biológica mas também podem “dormir” por longos períodos de tempo.

Eles são reproduzidos através da cópia de um sistema nervoso para outro, quer seja por simples comunicação ou imitação. Imitação frequentemente envolve a cópia de uma realidade observável de outro indivíduo ou coisa. Por sua vez, a comunicação pode ser direta ou indireta quando os memes se transmitem de um indivíduo para o outro por intermédio de uma cópia gravada de um fonte inanimada, como por exemplo, um livro ou uma peça musical.

Adam McNamara sugeriu que os memes podem então, ser classificados como internos ou externos: i-memes ou e-memes. Há ainda quem defenda que a transmissão de memes está dependente do fator contágio, encarando os mesmos como uma contagiante imitação de ideias das mais variadas ordens. O mais interessante é que os observadores distinguem a imitação por contágio de memes de fenómenos instintivamente contagiosos como bocejar ou rir, comportamentos que são considerados inatos, mais do que comportamentos que são fruto de uma aprendizagem social. A criatividade é também uma característica inata aos humanos, uma vez que todos nascemos com capacidade criativa, apenas uns exercitam menos que outros. E é também por isso que no âmbito cinematográfico existe esta relação tipicamente memética. Eis alguns conceitos que são importantes para compreender o cinema como forma memética:

Memeplexos: Grupos de memes que tem a capacidade de ser replicados em conjunto. Dawkins explicou que tais grupos “co-adaptam complexos de memes”, frase que mais tarde foi abreviada para “memeplexes” (Speel, 1995). Os genes, por si, também orbitam à volta de grupos uma vez que se aglutinam em cromossomas e os cromossomas são agrupados dentro de células. Mais importante, é que todas as espécies da “gene pool” podem ser vistas como um grupo de genes mutuamente cooperantes. A razão para isto acontecer é simples: uma peça de flutuação livre de DNA não pode isoladamente ser replicada. Após biliões de anos de evolução biológica, a maior parte do DNA do planeta está devidamente agrupado, e os genes constam dentro de organismos que são as suas máquinas de sobrevivência (Blackmore, 1999).

O cinema em si, para além de ser muito memético, pode ser também considerado um memeplexo composto pelos diversos elementos da obra, tais como: o título, a história, o tema, as personagens, as sequências, as cenas, os momentos, os cortes, os diálogos, as cores, a composição, os sons, entre outros. Tem a sua própria “meme pool”, que tal como a conhecida “gene pool” (na área da evolução biológica), integra a área de evolução cultural. Os memes são selecionados, variam entre si interna e externamente e são transmitidos na esfera da “meme pool”, sobre a qual mutações vão ocorrendo.



9. Gráfico que determina as características predominantes no fluxo do processo criativo

Eis um gráfico que determina os aspetos mais predominantes no fluxo do processo criativo. Dedicar-se a três zonas principais: Cultura, Sociedade e Background Familiar. Em cada uma destas zonas estabelece-se uma relação com três novos elementos, sendo eles o domínio, a área e a pessoa, respetivamente. No centro destas zonas consta a criatividade em si, cujo processo é influenciado pelos conceitos subjacentes. Entre os três principais blocos constitutivos que orbitam deste modo em torno do conceito de criatividade ocorrem fluxos que alteram o processo criativo.

Novamente, como nos disse Csikszentmihalyi (2013) **“Creativity is the engine that drives cultural evolution”**. Se os memes estão para a cultura como os genes estão para a biologia, então, tal como acontece com os genes, os processos de execução cinematográfica e videográfica serão fruto de uma bem sucedida seleção, variação e transmissão. No fundo, esta investigação, na sua componente de análise, discute que tais processos estão em evidência, resumizando que a prática intertextual e os filmes de apropriação em questão estão já profundamente enraizados na nossa cultura, não considerando tanto o número de visualizações dos filmes e posterior replicação, mas dando primazia ao fenómeno da imitação em si.

3.2 Curtas-Metragens

1. Demolished Every Second de John Davis

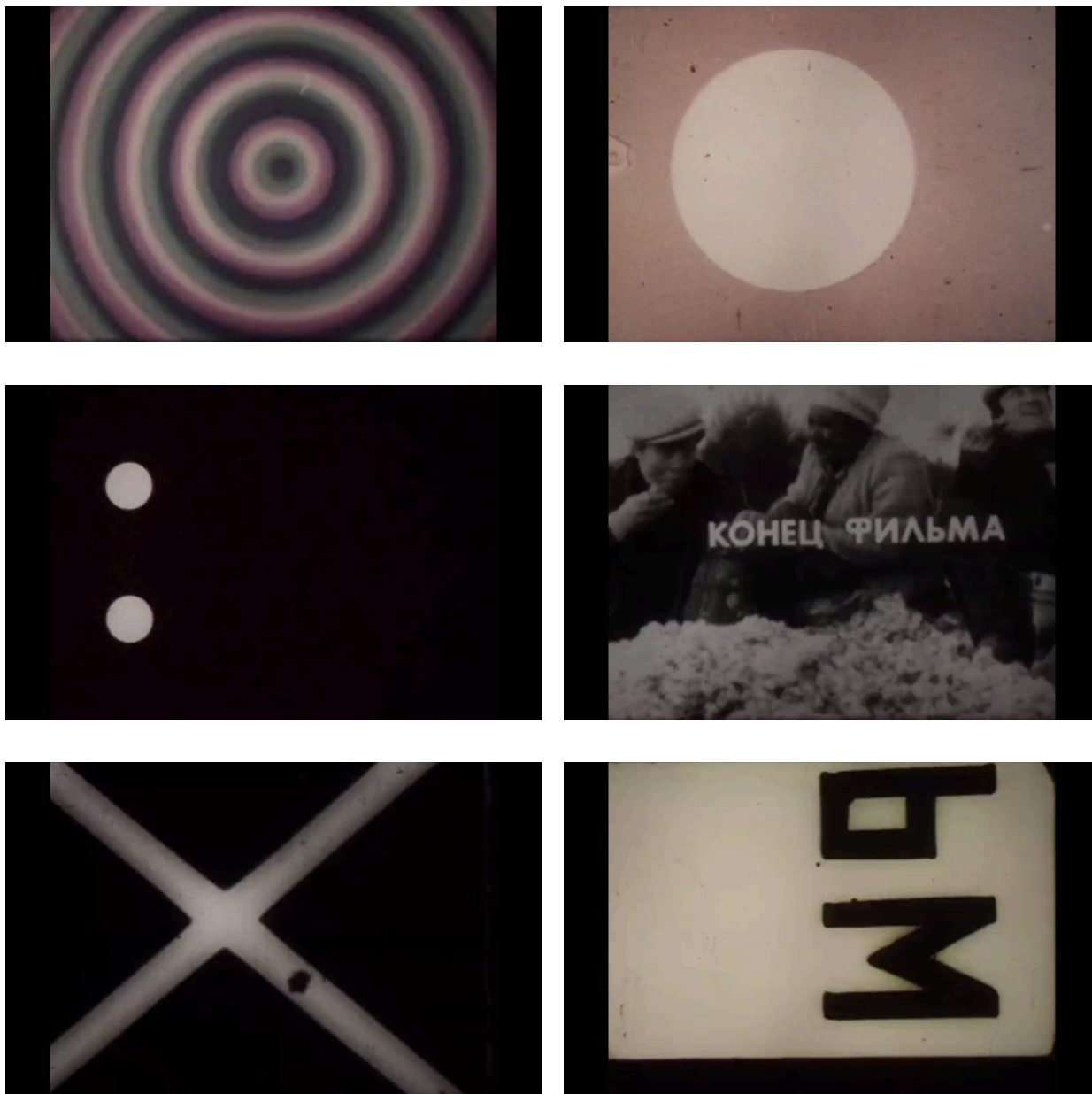
Em “*Demolished Every Second*”, o realizador John Davis foi responsável pela recolha de excertos de película de filmes da propaganda russa, e destes mesmos, extrai o que aparentemente era inócuo à data em que os mesmos foram realizados e exibidos. A sua curta-metragem dá primazia às ilustres “intros” que serviam de abertura aos filmes, num exercício de montagem rítmica e dinâmica que nos deixa mergulhar na repetição, nas cores, nas formas geométricas.

Durante a sua estadia numa residência artística no Tajiquistão, o cineasta norte-americano procedeu à recuperação desses mesmos filmes, selecionando apenas determinadas partes, reimprimindo os presentes detritos de celulóide como matéria-prima para o seu trabalho, simples e elegante. Este é um trabalho que nos remete para a ideia de inocuidade presente no dispositivo cinematográfico, uma vez que, em qualquer filme, nunca existe a assimilação de todos os elementos de forma igualitária, existem sim, determinadas partes que são dominantes.

Este artefacto impresso numa máquina e escrito à mão, constitui dessa forma o genérico de abertura das obras cinematográficas, e foi cuidadosa e criativamente pensado em função dos inúmeros filmes, programas televisos, etc., que deste fizeram uso, principalmente no caso dos filmes de propaganda russa durante a Era Soviética. Porém, são comumente “ignorados” pois parecem menos importantes relativamente ao conteúdo que os precede. John Davis presta rigorosamente atenção a esses pormenores, e funde-os numa pulsante e hipnotizante montagem de formas abstratas que transcendem as fronteiras históricas e ideológicas dos próprios filmes. A sua função passa a ser uma manifestamente diferente quando são recolocados no novo contexto proposto pelo realizador.

No que respeita as características formais desta curta-metragem temos música repetitiva, geometria acentuada, repetições, múltiplos cortes, transições rápidas de cor e de luz sendo que a tipografia e os novos elementos vão sendo introduzidos gradualmente. Pessoalmente, e na minha experiência de recepção faz-me lembrar imediatamente a sociedade digital, números, código binário que resulta num abstracionismo revelador da falta de identificação, impessoal e invisível, conceitos que se enquadram de certa forma no corrente século, na era da informação e de uma sociedade cada vez mais ansiosa. É interessante constatar que este filme assumidamente recorre à reciclagem de material pré-existente mas o

diálogo intertextual não fica de fora, apesar de menos óbvio. Independentemente de tudo, ele estará sempre presente no diálogo entre o espectador e a obra, que é capaz de associar o que vê, ao que já viu.



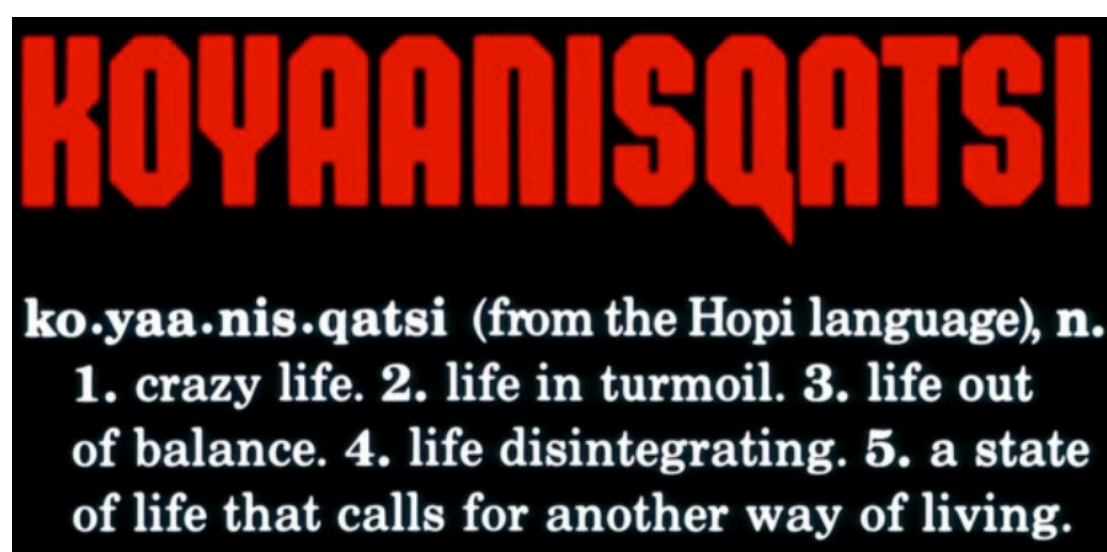
10. Frames extraídos de “*Demolished Every Second*” de John Davis – Vimeo, 2013

No caso particular de “*Demolished Every Second*”, independentemente de esta relação não conter objetividade fatural, e de forma provável poder não constituir o pensamento do realizador face a referências prévias utilizadas pelo mesmo, relaciono a curta-metragem com filmes como “*Koyaanisqatsi*” (1982), do realizador Godfrey Reggio que consta na trilogia “*Qatsi*”. O filme em questão consiste inicialmente em imagens também elas de arquivo em slow-motion e em time-lapse

que exibem cidades com paisagens naturais nos Estados Unidos, num estilo visual poético e sinfónico acompanhado da banda sonora contemporânea do célebre compositor Philip Glass, que na sua estética musical contínua e incessante também se relaciona com a curta presentemente analisada.

Ausente de diálogo e narração, o filme de Reggio apresenta pontos em comum com a curta-metragem de Davis, a pontuação é precisamente estabelecida pela justaposição de imagem e música. Reggio inclusivamente explicou que a falta de diálogo é o que torna o filme uma obra-prima: “Não é por falta de amor à linguagem que estes filmes não têm palavras. É porque, do meu ponto de vista, a nossa linguagem está num estado de vasta humilhação. Não descreve mais do que o mundo em que vivemos.”

A palavra Koyaanisqatsi significa “vida maluca, vida em turbilhão, vida fora de equilíbrio, vida desintegrada, um estado de vida que pede outra maneira de viver”, e apesar do filme ter sido realizado nos anos 80 e desde então o mundo ter sofrido uma evolução drástica, ele mostra aspetos pertinentes das relações entre os humanos, a natureza e a tecnologia, algo que não é indiferente ao cinema e à realização cinematográfica, pelo contrário.

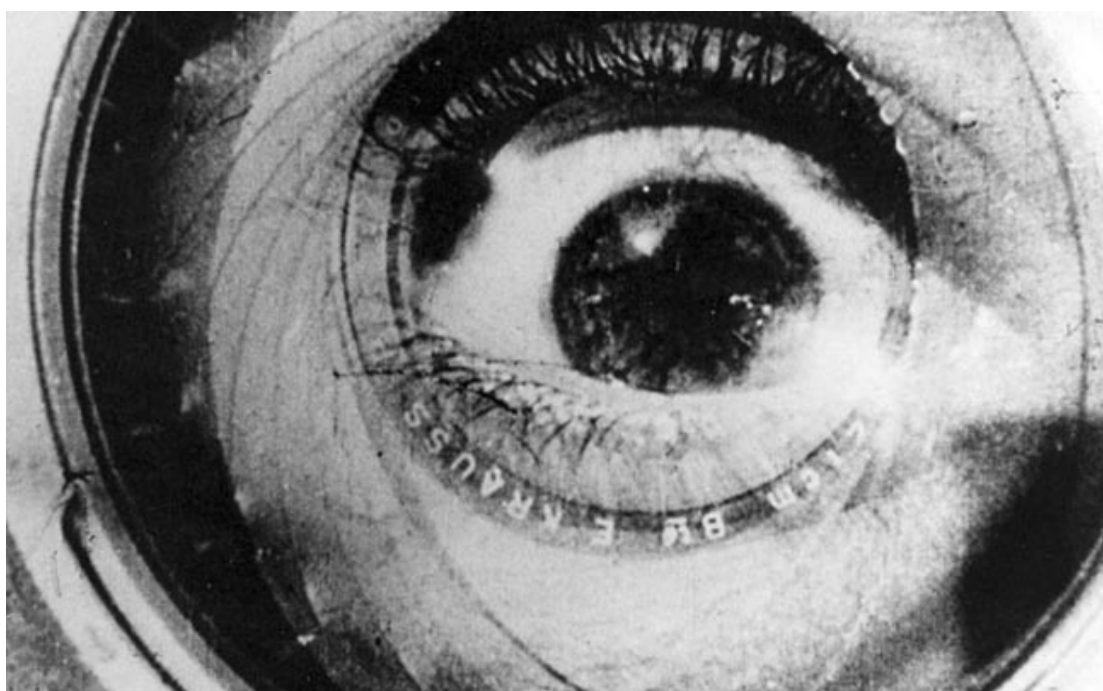


11. Frame extraído de “Koyaanisqatsi” de Godfrey Reggio, 1980

“*Demolished Every Second*” apesar do seu estilo gráfico, é, na minha perspetiva, bem sucedido a reafirmar na atualidade pressupostos que estão bem presentes na trilogia Qatsi, tanto a nível estético como nos conceitos que pode representar. Outro filme que também se relaciona com o de John Davis é “*The Man With The Movie Camera*” (1929) de Dziga Vertóv, por diferentes mas igualmente importantes motivos. Eleito pela revista Sight & Sound, o oitavo melhor filme de

todos os tempos, a obra de Vertóv, apesar de possuir um caráter por demais documental, retrata a vida dos habitantes de uma cidade através da lente de uma câmera. Altamente responsável pela elaboração do Cinema Direto, o filme é muito atual e representa a capacidade de o Homem se encarar a si próprio, de pensar sobre si. A imagem, o fotograma, tal como em *“Demolished Every Second”* é de uma riqueza incomensurável e a montagem o motor do filme, a sua marca estética por experiência.

O cinema não esconde a câmera e oculta a sua mimesis, aliás, é pela junção de múltiplos fragmentos captados que se pode atingir determinadas verdades que nos são imperceptíveis a olho-nu. As histórias são mais descritivas do que propriamente narrativas, e a história nasce com a montagem de possibilidades que existem. Na curta-metragem de John Davis retoma-se de certa forma, o conceito de Kino-Pravda, o cinema-verdade, o cinema em estado puro, com uma linguagem própria – a teoria, o movimento e as escolhas pelas quais Vertóv se debatia.

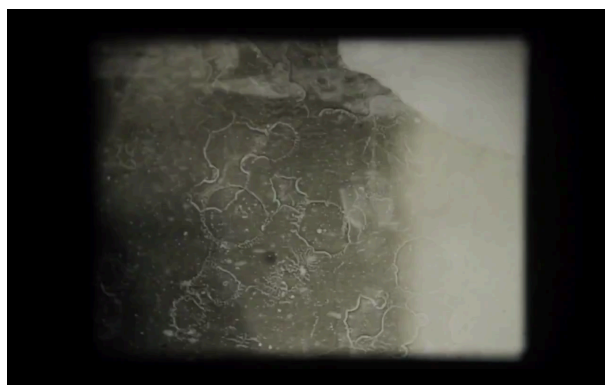


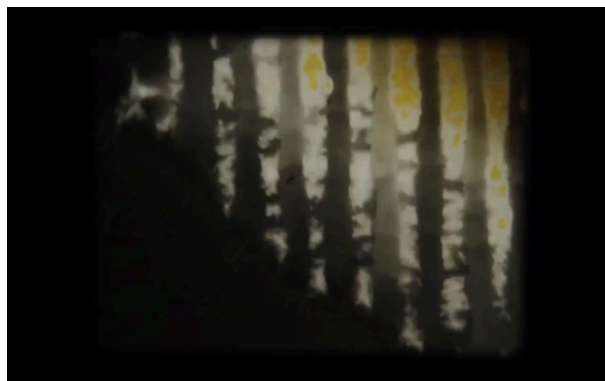
12. Frame de *“The Man With The Movie Camera”*, Dziga Vertóv, 1929

2. The Bags, Probably 1971 de Joshua Yates

Nesta mistura processada à mão pelo realizador Joshua Yate, foram “desenterradas” filmagens “home-made” e gravações de áudio. Deste modo “*The Bags, Probably 1971*” coloca em jogo uma questão crucial nos filmes de apropriação e a sua relação com a evolução tecnológica, que tem que ver a facilidade de extração de documentos audiovisuais e as diferentes proveniências dos mesmos, neste caso, mais do que um documento oficial/estatal, procede-se à recolocação de imagens que foram filmadas em casa (background familiar). Este é um retrato de uma família Americana do Sul, que nos oferece praticamente um efeito assombrado presente à volta dos seus elementos.

O que ouvimos são vários fragmentos de infância e trechos de uma vida familiar, por volta de 1971. Joshua dá-nos apenas o suficiente para nos perturbar e instigar uma tentativa de reconstruir os pedaços de uma história que não existe integralmente. Quase como se espetador pudesse completar a narrativa, algo muito criativo e favorável à experiência de recepção. Na dimensão visual, o que vemos, entretanto, é um fluxo fortemente erodido de filmagens órfãs de pequeno calibre, e de quando em quando, a partir dessa jingajoga de fundição de superfícies, surge uma figura humana ou um sinal legível consegue emergir, não durante muito tempo, mas apenas o tempo suficiente para atizar o nosso desejo de mais, antes de recuar novamente para a decadência.





13. Frames extraídos the “*The Bags, Probably*” de Joshua Yates – Vimeo, 2013

Em “*The Bags, Probably 1971*” o realizador Joshua Yates, inventa uma ruminação gótica na memória, na perda, na inocência da infância e no lado mais escuro da natureza humana bem como salienta a inadequação de uma retrospectiva para reconstruir a história. O efeito arquivo de Jaimie Baron dá-se aqui, pela reconstituição da experiência de cada indivíduo, e pela possibilidade de cada um dos espetadores se poder rever na sua infância, perdida e longínqua. Na sua componente estética, recorre a preto e branco e a nuances bastante “underground”, a montagem é pausada e a justaposição subversiva de frames que introduzem a figura humana é de relevo, porém desvanecida.

Um série recente, na qual é possível denotar uma sinergia temática e estética com o filme de Yates é “*True Detective*” (2014-) nomeadamente a primeira temporada, realizada por Cory Fukunaga e escrita pelo argumentista Nic Pizzolatto, que desvenda o mistério bizarro de “Yellow King”, numa cidade que parece e se apresenta como uma memória, com pedaços de informação aqui e acolá à medida que a narrativa avança, uma história por montar, obscura e indecifrável, que demonstra semelhanças com “*The Bags Probably, 1971*” na dimensão temática mas também a nível estético. No entanto, esta é só umas das muitas possíveis associações e variações no âmbito da análise crítica do filme de Yates.



14. Frames extraídos do genérico de “*True Detective, Season 1*” de Cory Fukunaga, 2013

3. No Signal Detected de Péter Lichter

Na curta-metragem “*No Signal Detected*” de Péter Lichter, assistimos a um combate rítmico que presa pela sua deterioração química e digital. Lichter recicla excertos do filme “*Enter The Dragon*” (1973) realizado e protagonizado pelo célebre lutador Bruce Lee e estabelece um exercício audiovisual no qual contrasta a deterioração da celulóse com os “defeitos”, “erros” ou o simples mau funcionamento da imagem em movimento digital. O ritmo do filme e a montagem são ditadas pela transição entre imagens analógicas e digitais que por sua vez são pontuadas através dos sons das pancadas, murros e gritos de Lee.

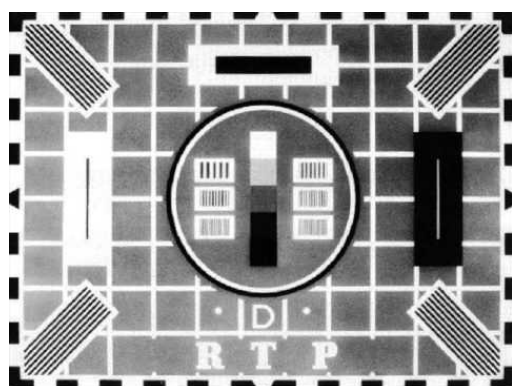
Esta curta-metragem pode ser interpretada de diversas formas, uma vez que no seu compacta mistura experimental, poderia ser todas as coisas. Qualquer fã de filmes de artes marciais sentirá empatia fácil com a curta-metragem, divertida e estranha simultaneamente. O esptador reconhece instantaneamente os sons de Bruce Lee e os “estragos” por si causados no mítico “*Enter The Dragon*.”



15. Bruce Lee nas filmagens de “*Enter The Dragon*” (1973), realizado e protagonizado pelo próprio

Neste caso particular, há uma diferença acentuada na proveniência das imagens comparativamente aos dois primeiros filmes analisados, e por este mesmo motivo o realizador Peter Lichter consegue ter um desafio maior na sua ressignificação porque contrariamente, por exemplo, a “*The Bags Probably, 1971*”, acima mencionado, aqui, o tipo de arquivo por si só constitui um filme extremamente conhecido, cuja memória do mesmo, está embrenhada na mente de cada espetador que o aprecia verdadeiramente e tem já uma ligação pré-estabelecida com a obra. Neste caso, a relação entre o contexto inicial e o trabalho reciclado apresentam outro tipo de características, pois sabemos mais informações icónicas acerca do conteúdo original, até aqueles que nunca viram o filme podem maior facilidade ser confrontados com imagens recontextualizadas do mesmo.

É difícil para o cineasta dispor as cenas visualmente, uma vez que as filmagens de apropriação justapostas se apresentam degradadas, mas é aí que está a exigência da montagem e dos processos de recontextualização, quer se apresentem como físicos ou digitais. Certo é, que aos poucos, a nossa compreensão do arquivo sonoro é feita na relação com as barras de cores, com os sinais de escurecimento do vídeo que se apoderam das imagens e dos sons em igual medida. A mira de cores é também um elemento icónico, conservada na memória de todos aqueles que se lembram de a ver na televisão.

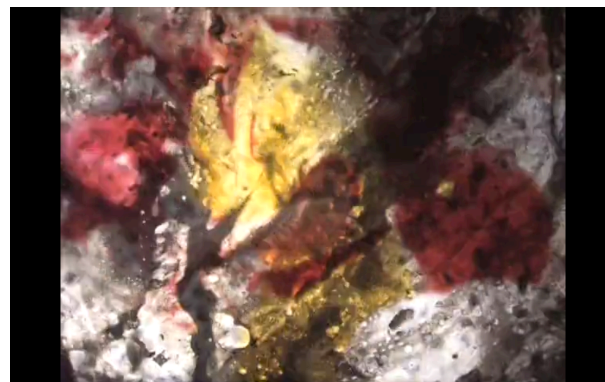
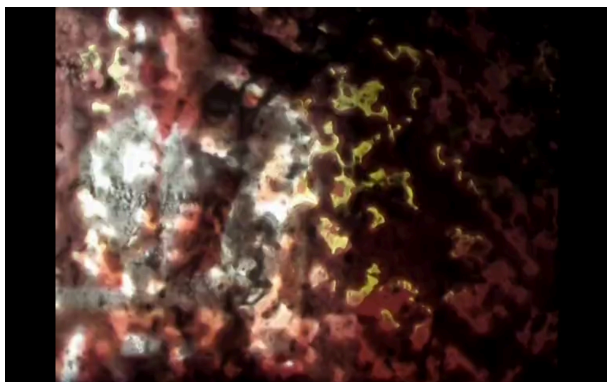
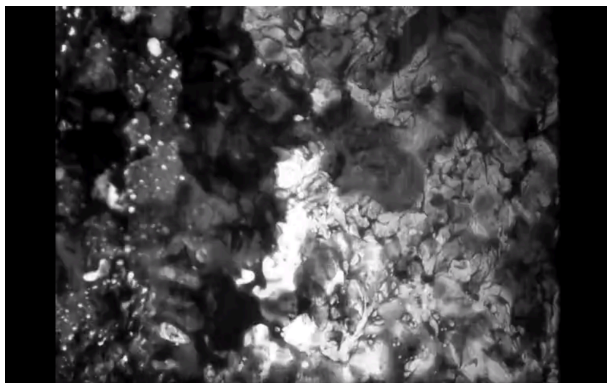


16. Mira de “cores” analógica RTP

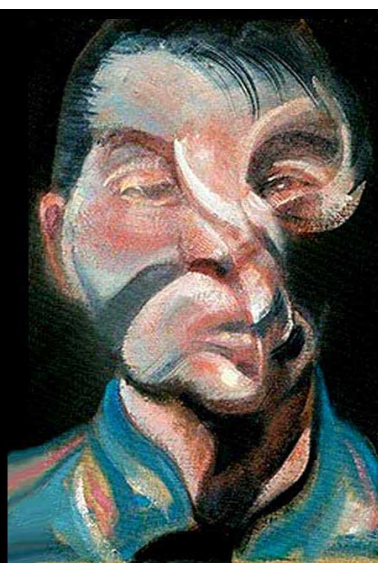


17. Mira de cores digital

É possível, deste modo, assumir que Lichter acaba por divagar nas perdas do audiovisual, algo que a nós espetadores, nos permite mergulhar no passado e questionar o património cinematográfico, e aquilo que é sacrificado pela morte, pelo tempo e até mesmo pelo progresso tecnológico que consome e ultrapassa com velocidade e fluidez aquilo que já passou, no entanto deixando espaço para a sobrevivência. Aqui existe também um diálogo intertextual entre obras presente de forma muito óbvia pois a relação com “*Enter The Dragon*” é mais que assumida.



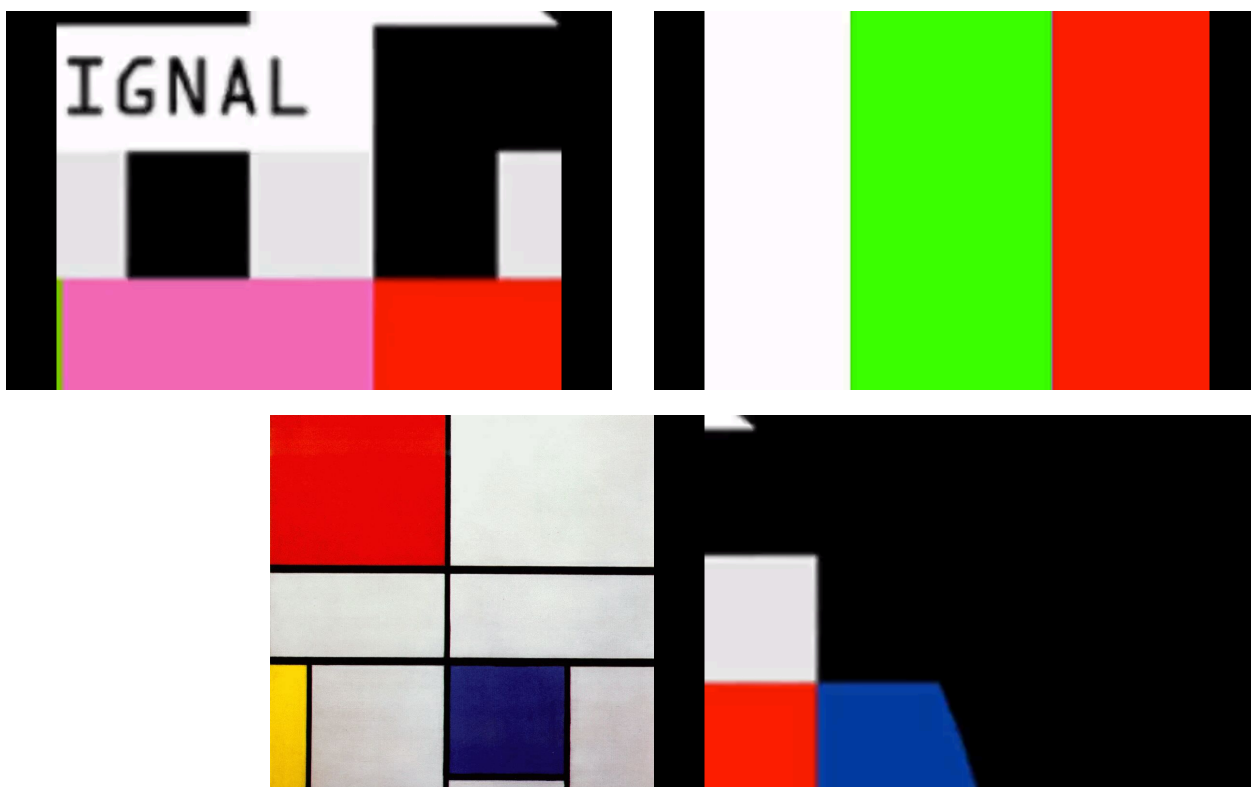
18. Frames extraídos the “No Signal Detected” de Peter Lichter – Vimeo, 2013



19. Francis Bacon, Auto-retratos, 1970

Como se pode constatar através dos frames acima dispostos, a conjugação das imagens originais do filme e da película deteriorada conferem um caráter de maior plasticidade à imagem, que se torna muito orgânica com a aglomeração do movimento e nos revela excertos que jamais teríamos a possibilidade de ver se Lichter não perscrutasse as réstias do conteúdo cinematográfico. A baixo dos frames propostos, após uma visualização bastante analítica do filme de Lichter e uma consequente desconstrução do mesmo, consta uma obra do pintor anglo-irlandês Francis Bacon cujos auto-retratos são icônicos pelas suas formas manifestamente distorcidas e pela tentativa acentuada de representar o movimento do rosto, algo que aproxima a pintura do cinema, e por esse mesmo motivo a sua obra é trazida para a investigação. Não obstante as diferenças temáticas que a podem desaproximar do conteúdo em análise, revela-se aqui uma semelhança formal.

Em adição, a montagem intercala-se com as irregularidades do digital, presentes na mira de barras. A inserção da mira de barras e a sua componente gráfica, por sua vez, quando se procede à sua desfragmentação, poderá relembrar outras coisas, como por exemplo:



20. Piet Mondrian
Composition with Red, Yellow And Blue, 1942

Neste caso específico, procede-se à constituição de uma possível relação formal entre os quadrados decompostos na mira de barras e a obra de Mondrian, cujas semelhanças geométricas e cromáticas são óbvias. Esta é uma analogia que tem que ver meramente com a minha experiência de recepção mas que explicita o diálogo entre obras que é perpetuado pelos intérpretes, sendo que estes, de um modo mais ou menos previsível, promovem a intertextualidade e apropriam-se de referências. A mente por si só, possui esta capacidade memética intrínseca.

Ainda, pela características electrónicas e digitais da mira de barras e a forma como esta se sobrepõe na curta metragem “No Signal Detected” estabelece-se uma consoância visual e também lógica entre esses frames e o “game design” do mítico jogo “Tetris”, intemporal, e uma das grandes inovações do digital, que passou por várias fases de transição evolutiva. Porém, isto são apenas deduções e por isso não atuam na pretensão de identificar objetivamente estes elos de ligação, apenas tencionam enaltecer o discurso memético presente no cinema, e no objeto fílmico pela sua dimensão rica em diversos elementos, algo que tem sido constantemente reforçado. Outra fator interessante, é esta multidisciplinaridade da arte em geral e do cinema em particular, que consegue estabelecer relações entre os variados dispositivos no âmbito artístico, estáticos ou em movimento, com suporte físico ou digital, mas que existem para destacar o diálogo inevitável entre obras.



21. World overview do jogo eletrónico “Tetris”, desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, lançado em 1984

4. TOHO de Sellotape Cinema

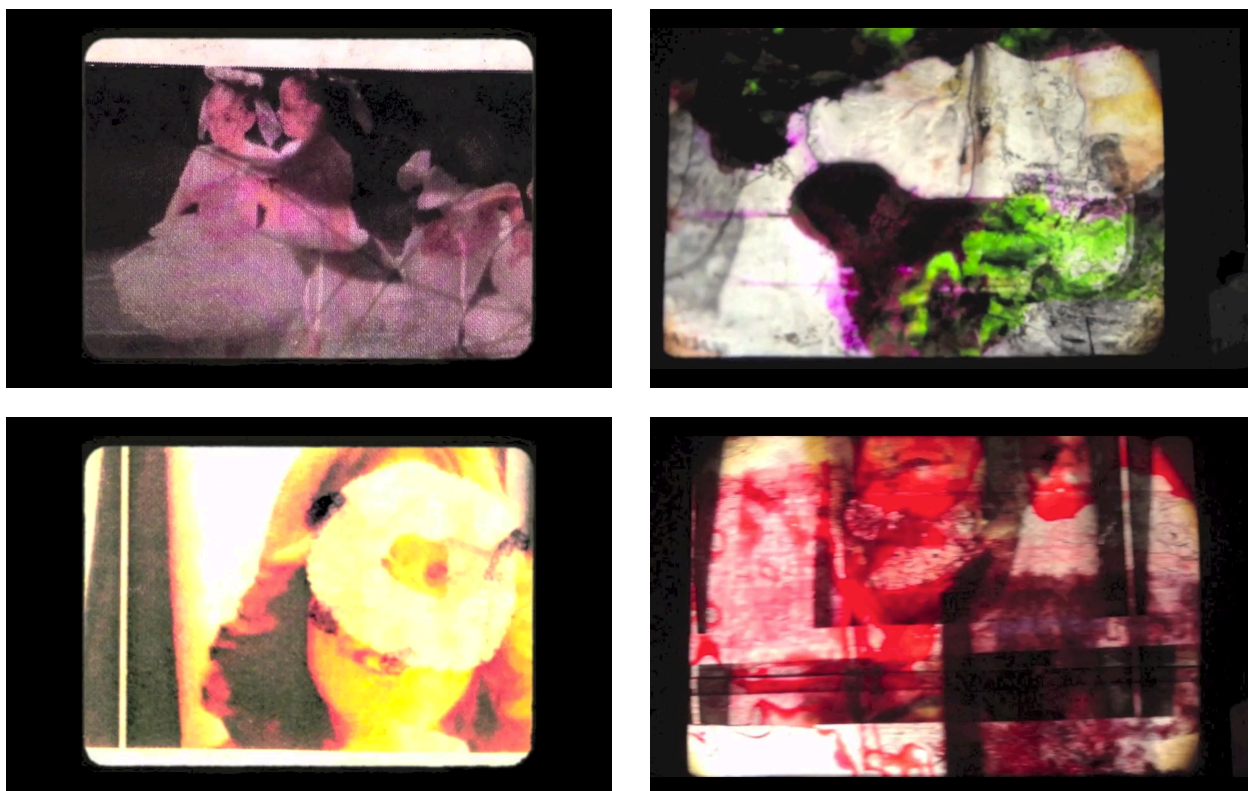
Mais uma vez, e algo que acaba inevitavelmente por ser típico nos filmes de apropriação, é a ênfase que se dá aos possíveis mistérios que são inerentes a objetos encontrados, independentemente do tipo de documentos que se possam tratar e a sua respetiva proveniência, que no cinema de apropriação juntamente com a revolução digital, podem ter origens muito variadas, como já foi destacado.

Concretamente no caso de “TOHO”, num exercício altamente experimental, temos acesso a gravações de áudio, sobre as quais se sabe muito pouco acerca do contexto original e não nos é possível descobrir mais. O título do filme deriva de uma palavra que foi encontrada escrita num leitor de cassetes comprado num mercado pelos realizadores que integram o conjunto Sellotape Cinema. Na cassette, constava sobre a forma de áudio, uma carta de uma família Australiana para as tias que viviam em Inglaterra. A partir desta espécie de “pistas sonoras”, depreende-se que a gravação foi feita no final de Novembro de 1977 mas nada mais se sabe acerca daquela família. A gravação de áudio permanece assim inalterada mas as imagens que foram justapostas aproximam certos elementos da gravação e por isso, responsáveis por produzir uma ilustração onírica de uma carta com teor muito pessoal que um qualquer leitor (neste caso todos nós), recebe acidentalmente.

É quase como se nos viesse parar às mãos algo que não pedimos para ver nem ouvir, questionando as questões do domínio público e do privado, argumento estudado por Jaimie Baron no “*Efeito Arquivo*” e que se revela pertinente na sociedade digital e nas facilidades de acesso e remontagem de conteúdo que o digital permite de forma mais desregrada, como se prova no caso particular desta curta-metragem, para além das múltiplas questões que pode levantar em cada um de nós, dependendo da sensibilidade de cada intérprete.



No caso particular de “TOHO” existe uma dissonância entre o que vemos e o que ouvimos, algo que fortalece a experiência audiovisual. A primeira sensação é a de estranheza, pois nas abordagens mais tradicionais estamos, como espetadores, habituados a ver algo mais unificado entre a imagem e o som. Aqui, a componente sonora lidera e capta a nossa atenção no sentido de decodificarmos uma mensagem apta para nos fazer viajar no tempo e divagar nas nossas próprias memórias. Nas imagens acima, que servem de introdução à curta-metragem, a relação entre o dispositivo e o que som que dele se extraí é óbvia pois temos a imagem de uma cassete na primeira e de um gravador na segunda, mas a partir do momento em que começamos a ouvir esta espécie de “carta gravada”, mergulhamos no abstraccionismo:



22. Frames extraídos the “TOHO” de Sellotape Cinema – Vimeo, 2013

Um fenómeno observável dos frames apresentados é que nos dois posicionados à esquerda, apesar das imagens serem difusas, e as cores esbatidas, é-nos possível identificar a figura humana. Enquanto que nas duas imagens à direita, vemos cores mais garridas e formas intangíveis e de difícil decodificação, parecendo quase a cena dum crime ou a visão microscópica de algo.

“TOHO” remete-nos deste modo para uma ideia que também é proposta por Baron na investigação que conduz acerca do “*Efeito Arquivo*”. A autora aprofunda questões relacionadas com o voyeurismo, presente nos filmes de apropriação, especialmente os que percorrem imagens “found footage”, muitas das vezes responsáveis por direcionar o espectador para questões pautadas pela invasão de privacidade. A autora transmitiu o seguinte acerca de voyeurismo do arquivo “**However, we must recognize that our desire for home mode documents is necessarily in part a voyeuristic desire – the desire to see what we were not meant to see.**” Ou seja, defende que faz parte de nós um desejo de esmiuçar aquilo que não nos compete mas que no entanto: “**Moreover, we must also recognize that appropriating home mode documents into a new text always involves a certain kind of violence toward the film subject, who (in most cases) did not anticipate this public use.**” (Baron, 2010)

Esta curta-metragem, apesar da sua natureza constar predominantemente na reconstituição de uma história através do som, transmite uma certa ideia de voyeurismo ao seu espectador, quase como se estivéssemos a invadir a privacidade de alguém e por isso relembra trabalhos realizados nesse âmbito constando entre os mesmos nomes como Sophie Calle, Walker Evans e Vito Acconci.

Sophie Calle: Realiza uma série de trabalhos que exploram a natureza voyeurista do artista, quer seja a seguir estranhos ou na direção contrária, encarregar outras pessoas de a seguir. Em 1981, a autora inclusivé conseguiu um emprego como camareira num Hotel sobre a intenção de reunir informações sobre os seus hóspedes.



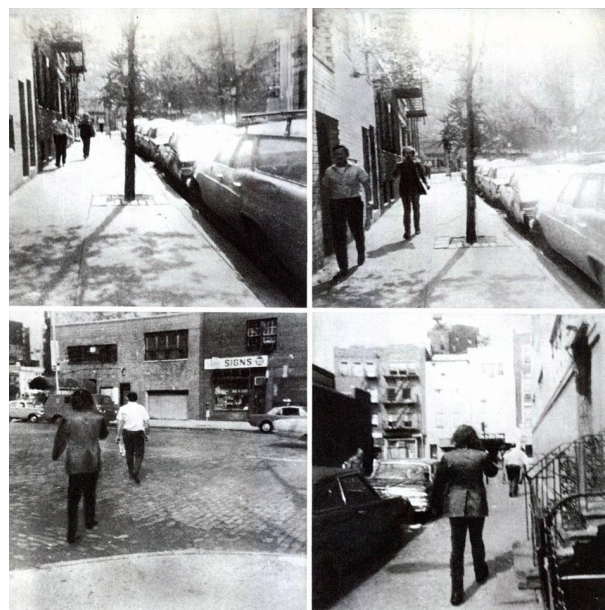
23. Frames de “*The Hotel*”, Sophie Calle, 1981

Walker Evans: Walker Evans's *Subway Passengers* foi um trabalho realizado pelo autor no metro de Nova York na década de 1930 com pequenas câmeras escondidas, permitindo ao fotógrafo captar poses e expressões naturais dos habitantes da cidade que viajavam no metro e que não sabiam que estavam a ser fotografados.



24. Fotografia da série "*Subway Passengers*", Walker Evans, 1981

Vito Acconci: O célebre arquiteto e artista americano, todos os dias, durante exatamente um mês, no ano de 1969, seguiu um estranho, escolhido aleatoriamente, nas ruas de Nova York, registrando deste modo as suas experiências como fotógrafo, acompanhadas ainda de um testemunho escrito do autor.



25. Frames de "*Following Piece*", Vito Acconci, 1981

O que se concluí através desta analogias entre “*TOHO*” e os três autores supracitados é que desde a sua invenção, que a câmera tem sido usada para captar imagens sub-repticiamente e nesta estética dissimulada satisfaz-se o desejo de ver o que está oculto. Ao passo de que nos registos fotográficos acima apresentados se examina o papel da fotografia na proliferação do voyeurismo, sobretudo a partir de meados do século XIX e alastrando-se até aos dias de hoje, a curta-metragem em questão fá-lo com recurso a arquivo audiovisuais, que no caso específico beneficiam a componente sonora mas que se fazem acompanhar de imagens que pelo seu carácter inverossímil suscitam o mesmo tipo de sensação voyeurística.

5. *Nothing* de LJ Frezza

“*Nothing*” é um exemplo interessante das possibilidades presentes nos filmes de apropriação. LJ Frezza realiza a sua curta-metragem com recurso a imagens de uma das séries americanas mais famosas de sempre, intitulada “*Seinfeld*” (1989–1999). Ao longo da sua curta, nada realmente acontece, vemos apenas edifícios, paredes e portas. No início, ainda ouvimos as típicas gargalhadas deste estilo de comédia, algo que acaba por ser divertido, na consonância com a forma como o filme é montado.

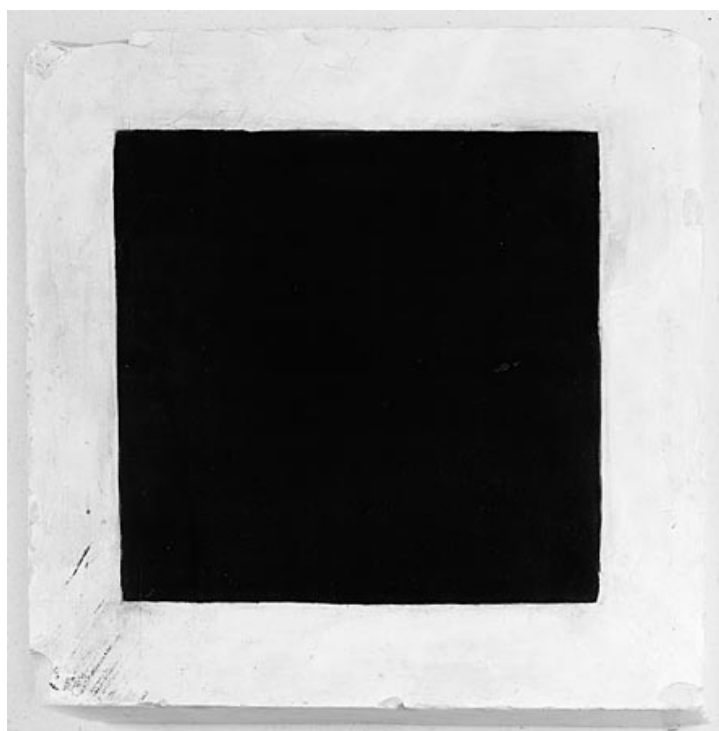
No entanto, a repetição de imagens semelhantes, música e risos cresce de forma cada vez mais estranha, deixando o espetador à espera de personagens que nunca aparecem. Eventualmente, a música e o riso cessam por completo, deixando uma impressão de uma grande cidade como Nova Iorque desprovida de pessoas, condenada ao vazio e ao abandono. Este é um exemplo aparentemente aborrecido mas extremamente pertinente na análise do que pretende representar, uma vez que para a esmagadora maioria de espetadores, a experiência desta série está associada à ideia de entretenimento, com personagens como Jerry Seinfeld ou Kramer que entram em cena e penetram nas nossas mentes de forma engraçada e icónica.

Sem dúvida, umas das características mais promeninentes da série são as entradas épicas das suas personagens, que provocam imediatamente a gargalhada, bem como toda a interação reduzida a pequenos espaços, quase como se fosse um universo próprio.



26. Conjunto de frames extraídos de “*Nothing*” de LJ Frezza, Vimeo, 2013

Tal como em “*No Signal Detected*” de Peter Litcher, aqui, a relação entre o contexto inicial e o arquivo reutilizado procede-se de uma forma mais fechada, uma vez que a proveniência das imagens apropriadas é demasiadamente conhecida. A baixo, consta uma imagem do reputado pintor suprematista Russo, Malevich, cuja intenção ao colocar um quadrado preto numa tela branca suscita múltiplas interpretações teóricas, mas que se apresenta aqui como uma síntese máxima de todas as coisas, que acaba por conduzir a um vazio, quase como se o branco, por um lado, representasse todas as cores e o preto, representasse cor nenhuma, um pouco semelhante à ausência de identidade presente na curta analisada.



27. “*Quadrado Preto Sobre Fundo Branco*”, Kazimir Malevich, pintado entre 1913-1915

Em contraste, e através de um exercício de montagem que se vai intensificando à medida que o tempo passa, LJ Frezza coloca-nos a pensar sobre conceitos que são antítese da maior parte daqueles que são propagados no argumento da série, pelo menos de forma óbvia, e leva-nos a questionar a solidão, o abandono, e o Homem como já não sendo o protagonista, o elemento essencial, na vastidão de uma cidade como Nova Iorque. Acaba por ser bastante atual se considerarmos a modernidade, que leva muitas vezes à ausência e a invisibilidade dos seres humanos em prol de uma rapidez que, nem é representada no compasso lento de “*Nothing*”, nem real.

6. Iterations by Gregg Biermann

Em *Iterations* procede-se a desconstrução e posterior recolocação de um dos mais brilhantes, na minha opinião, filmes da História do Cinema. Um obra cinematográfica impriscindível a todos os realizadores, cinéfilos e ao mais comum dos espetadores, realizada pelo mestre Alfred Hitchcock. “*Rear Window*” (1954) é o filme em questão, que por sua vez, é dividido/cortado em 9 colunas, cada uma movendo-se a uma velocidade ligeiramente diferente e crescendo progressivamente mais rápido, da esquerda para a direita.



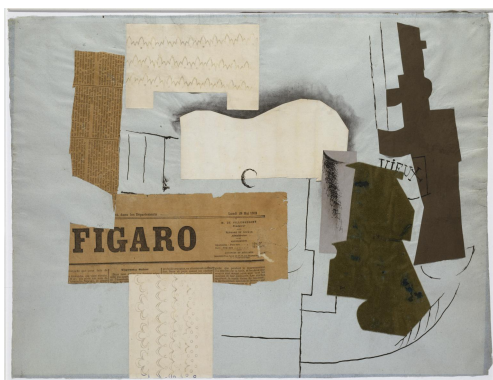
28. Frames extraídos the “*Iterations*” de Gregg Biermann – Vimeo, 2013

Apenas num pequeno momento, todas as colunas se alinham. Para quem conhece a história do filme, “*Rear Window*” é sobre o desejo de poder ver, observar e desse modo, compreender, ou não, o que se passa “do outro lado”. O filme de Greg Biermann convida-nos a experienciar então diferentes instantes de cada cena simultaneamente invocando o desejo de uma coerência e coesão mas apenas vagamente permitindo uma breve satisfação. Tal como a personagem principal interpretada por James Stewart, ficamos “frustrados” e perdidos num desejo visual que não se concretiza sendo a satisfação pessoal de cada um dos espetadores eventualmente afetada por isso.

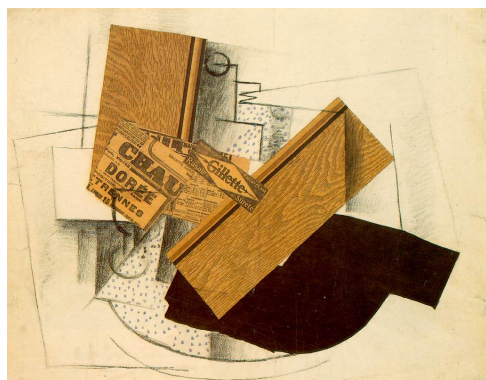
Este é um filme que introduz novamente as questões do público e do privado, considerações já acima tecidas, e a noção de voyeurismo, uma vez que a sua personagem principal, se encontra imobilizada e presa a uma realidade imaginada por si própria. De certa forma, visualizar um qualquer filme será sempre uma forma subliminar de observarmos sorrateiramente histórias, vidas que não são nossas e torna-se curioso pensar no cinema como uma atividade que por si só, já promove de algum modo esse olhar misterioso.

O exercício intertextual de “*Rear Window*” sempre foi evidente por ser uma obra cinematográfica que contrapõe duas dimensões, o campo do observável e o elemento que observa uma dada realidade, mas com a remontagem de Greg Biermann, este exercício conjunto é intensificado. É interessante pensarmos na ideia de uma personagem passiva, numa espécie de “*sonho dentro de sonho*”, uma vez que esta personagem não faz nada muito diferente do que nós fazemos com ele. O público observa James Stewart que por sua vez observa o que se passa no prédio da frente. O público usufrui das duas dimensões complexificando assim a sua experiência num olhar nunca antes visto.

A nível formal, o realizador recorre à collage, neste caso com imagem em movimento, algo que acrescenta uma problemática à leitura, uma vez que o movimento é explícito. A collage é técnica ancestral que foi e é extremamente utilizada por artistas, quer nos suportes mais tradicionais, quer na arte digital. Se retomarmos as primeiras noções de apropriação na Arte, somos levados a repensar os trabalhos de Pablo Picasso e George Braque que extraíam componentes do quotidiano para as suas telas justamente através da colagem e sobreposição dos vários elementos.



29. Pablo Picasso
Bottle Of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper
1913



30. George Braque
Still Life On A Table
1914

Outro artista que recorreu à collage na área da fotografia, apesar do seu corpo de trabalho se distinguir maioritariamente na pintura, é o célebre autor da pop art, David Hockney, e os seus famosos joiners. Em 1980, o autor começou a produzir colagens de fotografias, numa primeira fase com recurso a impressões em Polaroid e posteriormente em filme fotográfico de 35mm, com cores processadas. Hockney compunha as imagens de um modo atípico, uma vez que se concentrava em determinadas partes da mesmas, e ignorava outras.

Para tal, seleccionava as múltiplas fotografias que fazia, e dispunha-as em grelha, atribuindo primazia às suas linhas e formas, características e aspetos que procurava registar quando fotografava. Os “joiners” surgiram deste modo como um retrato fotográfico múltiplo de um determinado assunto, que apresentava diferentes momentos de um dado acontecimento. Em “Iterations” os princípios subjacentes são semelhantes a este estilo que revolucionou a fotografia, uma vez que a imagem é também dividida numa grelha que exhibe os compassos inócuos da imagem que não são reconhecíveis quando esta é transmitida no seu modo convencional.



31. David Hockney "Mother I, Yorkshire Moors", August 1985 No.1' 1985



32. David Hockney "Self-Portrait" 1982

Existem ainda exemplos de outros artistas digitais que se têm deixado influenciar por esta tipo de técnica:



33. Recortes do filme “*All About My Mother*”, (1999) Pedro Almodóvar, artista desconhecido



34. Marco Magani, *Collage Art Chaos*, 2016



35. Serge-Mendzhiyskogo, *Collage Photography*, 2016

4. Conclusão: Perspetivas para o Futuro

Mais do que chegar a uma conclusão fixa, a velha questão coloca-se: “Se cair uma árvore numa floresta gigante e ninguém estiver lá para ouvir, há som?”.

Eis uma pergunta que não tem como resposta uma verdade absoluta mas que na sua força oposta, gera controvérsia e discussão. Isto acontece porque, mesmo que exista som do ponto de vista meramente físico, se não estiver lá ninguém para o perceber, será fundamentalmente inútil, como se não tivesse existido. Com o cinema no geral, acontece exatamente o mesmo.

A investigação tem início promovendo a ideia de que o cinema mais do que uma fonte de entretenimento é um alicerce a compreensão histórica, revelando que mais do que a capacidade de entreter, este constitui um dispositivo extremamente útil para a sociedade, imprescindível ainda aos processos de criatividade e potenciador dos dois conceitos que numa fase introdutória se apresentaram como tópicos centrais deste estudo, expondo as suas diferenças e afinidades com base nas visões de autores que os estudaram, mas cuja problemática foi divergindo e ganhando novas nuances à medida que a investigação foi avançando.

O que se torna primordial neste género de filmes de apropriação que foram aqui analisados, é o facto de, apesar de não ser necessário por partes dos seus autores filmar ou produzir imagens, existir uma recontextualização que exerce as suas funções de retoma de estéticas e técnicas à priori utilizadas, no sentido de favorecer, negar e/ou reforçar o sentido de determinada questão. As questões cruciais estão normalmente dependentes do seu contexto atual, constituindo uma reflexão paralela à grelha do ciclo memético que foi apresentada.

Em síntese, apesar de todos os filmes estudados serem naturalmente bastante diferentes entre si, no âmbito de compreender o diálogo intertextual, extremamente pertinente no objeto fílmico, como já foi provado ao longo da investigação, pela diversidade infinita de elementos que podem “falar” entre si, e também o esforço para clarificar e classificar os filmes de apropriação e a sua recolocação e eventuais efeitos no discurso historiográfico, acaba por ser possível identificar um padrão. Certo é que os modos de recepção variam e esta análise é uma, entre muitas possíveis, que, como foi acima frisado, se estende do geral ao particular, no entanto, é notório que os artistas se deixam influenciar pelos eventos

históricos do seu tempo, pelos tempos que vivem e ainda por métodos que muitas vezes são natos à atividade cerebral.

Lucien Freud costumava dizer o seguinte: **“Everything is autobiographical and everything is a portrait, even if it’s a chair”**. As obras acima explicitadas, para além de se apropriarem efetivamente de material que já existia, dialogam entre si, gerando tendências estéticas e temáticas através das suas escolhas formais. A conclusão deste estudo pode centrar-se deste modo numa espécie de auto-análise, que encara a própria investigação como um diálogo constante entre autores e obras, deixando-se influenciar e apropriando-se em determinados momentos de material pré-existente, como serve de exemplo, o Estado da Arte.

A própria investigação, sustenta os pressupostos que estabelece, nomeadamente reforça-se pelo seu caráter memético, neste caso, no campo particular do cinema. Mais do que procurar resultados estatísticos propõe identificar os conceitos centrais, intertextualidade e apropriação, não obstante o que os afasta e o que os aproxima, como atividades que se integram já no genoma cultural de uma sociedade cada vez mais criativa. Eu próprio, possuo a necessidade de falar sobre todos estes aspetos, por considerá-los vitais à cultura, presentes no nosso DNA e afetando o nosso discurso historiográfico e a nossa evolução cultural, espelhados nas mais diversas formas de expressão artística, sendo o objeto fílmico provavelmente o objeto de maior complexidade.

Quanto às curtas-metragens em si, é evidente que todas elas comportam consigo um certo nível de mistério, bem como uma certa anarquia do “vale tudo”. São capazes também de transmitir a fluidez e a velocidade caracterizadoras de uma sociedade digital, autónoma e ausente de regras e normas discursivas, apesar da procura constante de referência prévias. A presença humana praticamente não existe em nenhuma forma clássica ou com grande destaque em nenhuma das curtas-metragens acima referidas, algo que nos faz pensar acerca da posição do Homem nesta cultura de convergência que acaba por ser mais dispersiva do que aparenta ser. O Cinema é um dispositivo que promove a criatividade e nunca será indiferente ao que se passa à sua volta e todos os elementos que constam seja em que exemplo for. São unidades de transmissão para a evolução cultural e enriquecem a designada meme pool, que por sua vez, estará sempre dependente da experiência de receção e da singularidade de cada indivíduo. Não sabemos como será o Futuro do cinema, Cousins, em “The Story Of Film” especula eventuais panoramas para a sétima arte no futuro, no entanto, não passam disso mesmo, especulações. Apenas é conclusivo que a intertextualidade e apropriação farão sempre parte deste universo.

Referências Bibliográficas

- A. Bateman, John, Schimdt, K.-H. (2014). *Multimodal Film Analysis: How Films Mean* (Routledge Studies in Multimodality). Routledge.
- Andreason, N. (2006). *The Creative Brain: The Science Of Genius*. Plume.
- Baron, J. (2010). *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History* (1st Editio). Routledge.
- Barthes, R. (1977). Image, music, text. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 37, 220. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Image+Music+Text#0>
- Baudry, J.-L. (1970). Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho Base. *Antologia Graal*.
- Baudry, J.-L. (1975). Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão da Realidade. *Antologia Graal*.
- Bazin, A. (2004). *What is Cinema?* (Second Edition). University Of California Press.
- Benjamin, W. (2010). *The Work Of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Blackmore, S. (2000). *The Meme Machine*. Oxford University Press.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproduction* (3rd Edition). Lukas & Sternberg.
- Braun, M. (1995). *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*. University Of Chicago Press; Reprint edition (January 15, 1995).
- Bronowski, J. (2008). *The Origins Of Knowledge and Imagination*. Yale University Press.
- Burch, N. (2015). *Práxis do Cinema*. Perspetiva.
- C. Wees, W. (1993). *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films* (1st Editio). Anthology Film Archives.
- Carroll, N. (2007). *The Philosophy Of Motion Pictures*. Wiley-Blackwell.
- Castells, M. (2009). *The Rise Of Network Society: The Information Age*. Wiley-Blackwell.

- Chapman, Nigel P., Chapman, J. (2000). *Digital Multimedia* (2000th ed.). John Wiley and Sons.
- Cousins, M. (2011). *The Story Of Film: An Odyssey*. Music Box Films.
- Cousins, M. (2013). *The Story Of Film*. Pavilion.
- Csikszentmihalyi, M. (2013). *The Psychology and Discovery Of Invention*. Harper Perennial.
- Dawkins, R. (1990). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Delleuze, G. (1983). *A Imagem-Movimento*. Editora Brasileira.
- Diffrient, D. S. (2014). *Theorizing Transauthorial Cinema*. Edinburgh University Press.
- Eliot, T. . (1997). *The Sacred Wood*. Faber & Faber.
- Ezra, E. (2000). *George Méliès*. Manchester University Press.
- Foster, J. (2013). *How To Get Ideas*. Brilliance Audio.
- Gere, C. (2008). *Digital Culture* (2nd Revise). Reaktion Books.
- Hadamard, J. (1996). *The Mathematician's Mind*. Princeton University Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Koestler, A. (2014). *The Act Of Creation*. Last Century Media.
- Krauss, R. E. (1986). *The Originality of Avant-Garde and another Modernist Myths* (New Ed edi). MIT Press.
- Kristeva, J. (1988). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press; Revised ed. edition.
- Lagny, M. (1997). *L'histoire du cinema: Méthode historique et histoire du cinema*. Armand Colin.
- Lessig, L. (2005). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity* (Reprint Ed). Penguin Books.
- Leyda, J. (1971). *Film Beget Films: A Study Of The Compilation Film* (1st Editio). Hill and Wang.
- Lynch, D. (2008). *Em Busca do Grande Peixe*. Estrela Polar.
- Manovich, L. (2002). *The Language Of New Media*. The MIT Press.
- Metz, C. (1986). *The Imaginy Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.
- Metz, C. (1990). *Film Language: A Semiotics of The Cinema*. University Of Chicago Press.
- Miller, J. On The Move: Visualizing Action (2010). The Estorick Collection.
- Mitry, J. (2000a). *Semiotics and the Analysis of Film*. London: Continuum International Publishing Group Ltd.
- Mitry, J. (2000b). *The Aesthetics And Psychology Of The Cinema - Paperback Society for Cinema Studies Translation*. Bloomington, IN: Indiana Univeristy Press.

- Nichols, B. (2010). *Engaging Cinema: An Introduction To Film Studies*. W.W Norton & Company.
- Nunes, P. (1996). *As Relações Estéticas no Cinema Eletrónico*. EDUFBP.
- Penafria, Manuela, Martins, M. Índia. (2007). *Estéticas Do Digital: Cinema e Tecnologia*. LABCOM-Laboratório de Comunicação On-line.
- Poincaré, H. (2001). *The Value Of Science: Essential Writings Of Henri Poincaré*. Modern Library.
- Rancière, J. (2014). *The Intervals Of Cinema*. Versi.
- Rosen, P. (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. University Of Minnesota Press.
- Roud, R. (1980). *Cinema: A Critical Dictionary*. Viking Adult.
- Sausurre, F. De. (1916). *Course in General Linguistics*. Duckworth; New edition edition (1 April 2013).
- Sinnerbrink, R. (2011). *New Philosophies Of Film: Thinking Images*. Bloomsbury Academic.
- Verrone, W. (2011). *Adaptation and The Avant-Garde: Alternative Perspectives on Adaptation Theory and Practice* (0th Editio). Bloomsbury Academic.
- Westgeest, H. (2015). *Video Art Theory: A Comparative Approach* (1 Edition). Wiley-Blackwell.
- Xavier, I. (2008). *O Discurso Cinematográfico*. Paz e Terra.
- Xavier, I. (2009). *A Experiência do Cinema*. Paz e Terra.